

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IMAN  
KEPADA HARI AKHIR PADA SISWA KELAS VI DI SD NEGERI  
SRUMBUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



Oleh:

Ganjar Riski Khasanah

20422169

Acc Sidang  
13 / 11 / 2024

  
Miraton Nur Arifah

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IMAN  
KEPADA HARI AKHIR PADA SISWA KELAS VI DI SD NEGERI  
SRUMBUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



Oleh:

Ganjar Riski Khasanah

20422169

Pembimbing:

Mir'atun Nur Arifah, S. Pd. I., M. Pd. I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

## LEMBAR PERNYATAAN

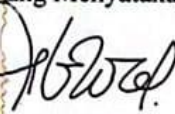
Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ganjar Riski Khasanah  
NIM : 20422169  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 13 November 2024

Yang Menyatakan,  
  
Ganjar Riski Khasanah





## PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Skripsi Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 3 Desember 2024  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung  
Disusun oleh : GANJAR RISKI KHASANAH  
Nomor Mahasiswa : 20422169

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

### TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing : Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)  
Penguji I : Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I (.....)  
Penguji II : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag (.....)



## NOTA DINAS

Yogyakarta, 10 Jumadil Awal 1446 H

13 November 2024 M

**Hal : Skripsi**

**Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam  
Universitas Islam Indonesia  
di Yogyakarta**

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 1262/Dek/60/DAATI/FIAI/IX/2024 tanggal 13 November 2024 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama : Ganjar Riski Khasanah  
Nomor Pokok/NIMKO : 20422169  
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia  
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Tahun Akademik : 2024/2025  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Dosen Pembimbing



Mir'atun Nur Arifah, S. Pd. I., M. Pd. I.

## REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Ganjar Riski Khasanah  
NIM : 20422169  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Sumbung.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 13 November 2024

Yang Menyatakan,



Mir'atun Nur Arifah, S. Pd. I., M. Pd. I.

## HALAMAN MOTTO

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ حَتَّىٰ نَعْلَمَ الْمُجْتَهِدِينَ مِنْكُمْ وَالصَّابِرِينَ وَنَبْلُوَ أَخْبَارَكُمْ ﴿٣١﴾

*“Kami pasti akan menguji sampai Kami mengetahui siapa di antaramu yang betul-betul berjihad, dan siapa pula diantaramu yang sabar. Kami juga akan menguji tindakan-tindakanmu selanjutnya.”*

~QS. Muhammad: 31~<sup>1</sup>

أَلَا إِنَّ نَصْرَ اللَّهِ قَرِيبٌ ﴿٢١٤﴾

*“...Ketahuilah bahwa pertolongan Allah segera datang.”*

~QS. Al-Baqarah: 214~<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Tim Penerjemah Al-Qur'an UII, *Al-Qur'an dan Tafsir*: (Yogyakarta: UII Press, 1999), hal. 918.

<sup>2</sup> Ibid, hal. 58.

## ABSTRAK

# PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IMAN KEPADA HARI AKHIR PADA SISWA KELAS VI DI SD NEGERI SRUMBUNG

Oleh:

**Ganjar Riski Khasanah**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli menarik untuk dikaji karena permainan ini sudah akrab di kalangan siswa. Familiaritas ini memudahkan siswa dalam proses adaptasi dan memungkinkan permainan monopoli dikembangkan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang berfokus pada tiga tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis kompetensi. Tahap *Design*, dilakukan pembuatan konsep perencanaan media. Tahap *Development*, dilakukan pembuatan desain dengan aplikasi *Canva* dan realisasi media menjadi produk siap pakai. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket atau kuisioner. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) *Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis kompetensi. Berdasarkan hasil analisis tersebut dihasilkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir. 2) *Design*, dihasilkan rancangan konsep media permainan monopoli yang didasarkan pada monopoli umum dan unsur visual oleh Smaldino. 3) *Development*, dilakukan secara digital dengan aplikasi *Canva* maupun tercetak sebagai produk siap pakai. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan media permainan monopoli oleh ahli materi pada aspek pembelajaran mendapatkan jumlah skor sebesar 68 dengan persentase 78,89 %, dalam kategori Layak. Penilaian dari ahli media pada aspek rekayasa media mendapatkan jumlah skor sebesar 50 dengan persentase 90,9 % dalam kategori Sangat Layak sedangkan aspek komunikasi visual mendapatkan jumlah skor sebesar 59 dengan persentase 84,28 % dalam kategori Sangat Layak.

**Kata kunci:** Pengembangan, Permainan Monopoli, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Iman kepada Hari Akhir, Sekolah Dasar.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME AS A MEDIA FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING MATERIAL "FAITH IN THE HEREAFTER" FOR SIXTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI SRUMBUNG**

**By:**

**Ganjar Riski Khasanah**

*Research on the development of learning media based on Monopoly games is interesting to study because this game is already familiar among students. This familiarity makes it easier for students to adapt and allows the development of the Monopoly game as a more engaging, interactive, and effective learning medium.*

*This research is a development study or Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which focuses on three main stages: Analysis, Design, and Development. In the Analysis stage, needs analysis, material analysis, and competency analysis are conducted. In the Design stage, the media planning concept is created. In the Development stage, the design is made using the Canva application and the media is realized into a ready-to-use product. Data collection techniques were carried out using interviews, observations, documentation, and questionnaires. The data obtained from the questionnaires were then analyzed using descriptive statistics.*

*The research results show: 1) Analysis, at this stage, needs analysis, material analysis, and competency analysis are conducted. Based on the results of the analysis, a monopoly game media was produced as a learning medium for Islamic Religious Education on the topic of Faith in the Hereafter. 2) Design, a conceptual design of the monopoly game media was created based on the general monopoly and visual elements by Smaldino. 3) Development, carried out digitally using the Canva application or printed as a ready-to-use product. The product is then validated by subject matter experts and media experts. The assessment of the feasibility of the Monopoly game media by content experts on the learning aspect received a score of 68 with a percentage of 78.89%, categorized as Feasible. The assessment from media experts on the media engineering aspect received a score of 50 with a percentage of 90.9%, categorized as Very Feasible, while the visual communication aspect received a score of 59 with a percentage of 84.28%, also categorized as Very Feasible.*

**Keywords: Development, Monopoly Game, Learning Media, Islamic Religious Education, Belief in the Hereafter, Elementary School.**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ، نَحْمَدُهُ وَنُسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا، وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ  
فَلَا مُضِلَّ لَهُ، وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ  
وَرَسُولُهُ أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung. Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dari Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, peneliti menerima dorongan, bimbingan, dan bantuan baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M. Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.

2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyono, S.E., S.E., M.M. selaku Kepala Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Program Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S. Pd. I., M. Pd. I. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing akademik.
7. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan kritik maupun saran sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah ikhlas dan sabar memberikan ilmu dan pengalaman selama empat tahun perkuliahan.
9. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam dan Universitas Islam Indonesia atas setiap dukungan dan kemudahan dalam melayani segala macam layanan akademik.
10. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, guru, siswa, dan staff SD Negeri Srumbung yang telah bersedia dalam membantu proses pengambilan data penelitian.

11. Bapak Sunarno dan Ibu Murtinah yang selalu menjadi motivasi utama untuk terus bertahan dan berusaha. Terimakasih atas waktu, tenaga, pikiran, dan biaya yang sudah dikeluarkan. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi, memberikan kesehatan, dan kebahagiaan kepada keduanya.
12. Kepada dua saudara kandungku, mbak Vinasti Fatonah dan adek ku Rizky Firmansyah yang menjadi tempat bersandar dan pelipur lara. Semoga kita bisa menghadapi dan melewati ujian-ujian yang melanda. Akan ada pelangi selepas badai.
13. Risang Pawestri, Salbina Maya Fajerin, Nurul Istiqomah, Mutia Oktavianti, Adelia Putri, Riza Deviliasari dengan rela hati menjadi tempat berbagai cerita, semangat, keluh kesah, dan segalanya. Terima kasih atas kesediaannya untuk saling menyemangati dalam pengerjaan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
15. Terakhir, ucapan terimakasih untuk diri sendiri Ganjar Riski Khasanah, perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini tidak mudah. Namun, berkat dukungan diri sendiri yang tak pernah menyerah, akhirnya mimpi untuk menyelesaikan studi ini terwujud. Terima kasih untuk diri sendiri yang selalu percaya pada kemampuan.

Jazakumullajaza, semoga Allah SWT selalu memberikan kasih sayang, keridhoan, petunjuk iman dan islam kepada kita. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun karena peneliti sadar skripsi ini masih belum mencapai kesempurnaan. Peneliti sangat berharap agar skripsi ini bisa bermanfaat bagi peneliti dan pembaca atau pihak lain yang membutuhkan. Aamiin.

Yogyakarta, 13 November 2024

Peneliti



Ganjar Riski Khasanah

## DAFTAR ISI

|                                                |      |
|------------------------------------------------|------|
| LEMBAR PERNYATAAN .....                        | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                        | ii   |
| NOTA DINAS .....                               | iii  |
| REKOMENDASI PEMBIMBING .....                   | iii  |
| HALAMAN MOTTO .....                            | v    |
| ABSTRAK .....                                  | vi   |
| <i>ABSTRACT</i> .....                          | vii  |
| KATA PENGANTAR.....                            | viii |
| DAFTAR ISI .....                               | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xiv  |
| DAFTAR TABEL.....                              | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                        | 2    |
| A. Latar Belakang .....                        | 2    |
| B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian .....       | 8    |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....         | 8    |
| D. Sistematika Pembahasan .....                | 10   |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI ..... | 11   |
| A. Kajian Pustaka.....                         | 11   |
| B. Landasan Teori .....                        | 19   |
| 1. Media Permainan Monopoli .....              | 19   |
| 2. Pendidikan Agama Islam.....                 | 43   |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                 | 11   |
| A. Jenis Penelitian.....                       | 11   |
| B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....            | 11   |
| C. Objek dan Subjek Penelitian .....           | 48   |
| D. Prosedur Penelitian Pengembangan .....      | 48   |
| 1. Tahap Analisis ( <i>Analisis</i> ) .....    | 49   |
| 2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....        | 50   |

|                                                                                                        |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....                                                     | 52  |
| E. Jenis Data .....                                                                                    | 54  |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....                                                                       | 55  |
| G. Instrumen Penelitian.....                                                                           | 57  |
| H. Teknik Analisis Data .....                                                                          | 58  |
| BAB IV .....                                                                                           | 62  |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....                                                                   | 62  |
| A. Gambaran SD Negeri Srumbung .....                                                                   | 62  |
| B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....                                                                | 68  |
| 1. Pengembangan Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam<br>materi Iman kepada Hari Akhir ..... | 68  |
| 2. Kelayakan Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam Materi<br>Iman kepada Hari Akhir.....     | 112 |
| BAB V.....                                                                                             | 128 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....                                                                              | 128 |
| A. Kesimpulan .....                                                                                    | 128 |
| B. Saran.....                                                                                          | 128 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                                                   | 130 |
| LAMPIRAN.....                                                                                          | 135 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                   |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2. 1 Model SECTIONS .....                                                                  | 36  |
| Gambar 4.1 Media Pembelajaran PAI yang dibuat Secara Mandiri oleh Ibu Ifnani<br>.....             | 72  |
| Gambar 4.2 Papan Monopoli .....                                                                   | 97  |
| Gambar 4.3 Kartu Hak Milik .....                                                                  | 97  |
| Gambar 4.4 Kartu Kunci Jawaban Soal Quiz .....                                                    | 97  |
| Gambar 4.5 Kartu Quiz .....                                                                       | 97  |
| Gambar 4.6 Cover Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan.....                                      | 98  |
| Gambar 4.7 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan.....                                        | 98  |
| Gambar 4.8 Papan Permainan Monopoli setelah Dicitak.....                                          | 99  |
| Gambar 4.9 Kartu Hak Milik setelah Dicitak.....                                                   | 99  |
| Gambar 4.10 Kartu Quiz setelah Dicitak .....                                                      | 99  |
| Gambar 4.11 Kunci Jawaban Quiz setelah Dicitak .....                                              | 100 |
| Gambar 4.12 Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan setelah Dicitak .....                          | 100 |
| Gambar 4.13 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan setelah Dicitak .....                      | 100 |
| Gambar 4.14 Sebelum dan Setelah Revisi dengan Menambahkan Penjelasan<br>Petunjuk Belajar .....    | 103 |
| Gambar 4.15 Sebelum dan Setelah Revisi dengan Menambahkan Poin Kegiatan<br>Refleksi Belajar ..... | 103 |
| Gambar 4.16 Papan Monopoli sebelum revisi .....                                                   | 104 |
| Gambar 4.17 Papan monopoli setelah revisi.....                                                    | 105 |
| Gambar 4.18 Papan Permainan Monopoli Dicitak dengan Menggunakan Bahan<br>Kertas Ivory.....        | 105 |
| Gambar 4.19 Ujicoba Tahap I .....                                                                 | 107 |
| Gambar 4.20 Ujicoba Tahap II .....                                                                | 108 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 3. 1 Skala Likert .....                                            | 59  |
| Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan Media .....                                | 60  |
| Tabel 4.1 Identitas, Lokasi, dan Sistem Belajar SD Negeri Srumbung ..... | 62  |
| Tabel 4.2 Data Guru SD Negeri Srumbung .....                             | 65  |
| Tabel 4.3 Data Siswa SD Negeri Srumbung .....                            | 66  |
| Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SD Negeri Srumbung .....                  | 67  |
| Tabel 4.5 Sub Materi Iman kepada Hari Akhir .....                        | 75  |
| Tabel 4.6 Tujuan Pembelajaran .....                                      | 77  |
| Tabel 4.7 Fungsi Komponen Monopoli .....                                 | 79  |
| Tabel 4.8 Perancangan Kartu Hak Milik .....                              | 82  |
| Tabel 4.9 Perancangan Kartu Quiz .....                                   | 84  |
| Tabel 4.10 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi .....          | 90  |
| Tabel 4.11 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media .....           | 92  |
| Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....            | 101 |
| Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Media .....             | 102 |
| Tabel 4.14 Kriteria Kelayakan Media .....                                | 113 |
| Tabel 4.15 Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....                         | 113 |
| Tabel 4.16 Hasil Validasi oleh Ahli Media .....                          | 119 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan agama memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter religius terutama bagi siswa sekolah dasar. Pendidikan agama untuk membina karakter religius sejak dini diberikan melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Nilai religius erat kaitannya dengan nilai keagamaan karena bersumber dari agama yang mampu masuk ke dalam jiwa manusia.<sup>3</sup> Nilai religius bersifat abadi, mutlak, serta bersumber dari kepercayaan manusia. Pentingnya penanaman pendidikan karakter juga terkandung dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.<sup>4</sup> Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah dasar dapat memberikan landasan yang kokoh bagi siswa untuk memahami tentang tauhid, akhlak mulia, serta kewajiban dalam menjalankan ibadah.

Sekolah dasar merupakan tahap awal dalam pendidikan formal bagi seorang anak. Materi yang terkandung dalam Pendidikan Agama Islam menyesuaikan dengan kemampuan berpikir anak sekolah dasar sehingga materi yang terdapat di dalamnya terbatas pada materi dasar. Meskipun materi

---

<sup>3</sup> Atiratul Jannah, "Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, (2023), hal. 2759.

<sup>4</sup> Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar relatif sederhana, sering kali guru dan siswa menghadapi berbagai hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu hambatan tersebut adalah perasaan bosan, jenuh, dan mengantuk pada siswa akibat proses pembelajaran yang monoton. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode konvensional, yaitu ceramah, yang masih dominan dalam pengajaran. Kendala ini juga dialami oleh Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Srumbung. Berdasarkan wawancara, terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi selama proses mengajar, seperti siswa yang berbicara sendiri dengan temannya karena bosan, keterbatasan waktu, dan kurangnya keterampilan dalam bidang IT. Hambatan-hambatan tersebut membuat guru cenderung mengandalkan metode ceramah, namun metode ini kurang efektif karena membuat siswa merasa bosan, jenuh, dan mengantuk saat pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil observasi di kelas VI SD Negeri Srumbung. Saat guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk dan nyanyian yang terkait dengan materi Pendidikan Agama Islam, siswa mengikuti dengan antusias. Namun, ketika guru mulai menyampaikan materi melalui ceramah, hampir sebagian besar siswa mulai berbicara dengan teman sebangku atau bermain-main dengan meja, sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Guru sebagai fasilitator harus mampu mengelola pembelajaran secara kreatif, mulai dari perencanaan hingga tahap evaluasi pada akhir pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membangkitkan dan mengembangkan karakter siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satunya

dengan pemilihan media yang tepat.<sup>5</sup> Pemilihan media yang tepat memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Wiratmojo dan Sasonohardjo menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.<sup>6</sup> Pentingnya media dalam proses pembelajaran juga dibuktikan dari beberapa penelitian. Samuel Jusuf Litualy, dkk dalam penelitiannya pada tahun 2022 dengan judul “*The effect of Kahoot! Learning media on learning outcomes of German language students*” mendapatkan hasil bahwa “...educational games in Kahoot! Increase student learning outcomes...”.<sup>7</sup> Alfina Hidayaty, dkk dalam penelitiannya pada tahun 2022 dengan judul “*The Influence of Word Wall on Students’ Interest and Learning Outcomes*” mendapatkan hasil bahwa “...the use of word wall media can be a useful alternative for presenting material in biology classes, as it can improve both student interest and learning outcomes.”.<sup>8</sup> Mohd. Lutfi Alhadi, dkk dalam penelitiannya pada tahun 2023 dengan judul “*The effect of hybrid learning-based I-book media to improve language literacy in elementary schools*” mendapatkan hasil bahwa “...using the I-Book as a hybrid learning educational media in

---

<sup>5</sup> Rahmiati, dkk, “Pelatihan Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar Tanjung Sari Melalui Permainan Edukatif Sederhana”, *Jurnal SOLMA*, Vol. 9, No. 1, (2020), hal. 232.

<sup>6</sup> Amelia Putri Wulandari, dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, *Journal on Education*, Vol. 5, No. 2, (2023), hal. 3929.

<sup>7</sup> Samuel Jusuf Litualy, Henderika Serpara, and Eldaa Crystle Wenno, “The Effect of Kahoot! Learning Media on Learning Outcomes of German Language Students,” *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, Vol. 16, No. 2 (May 1, 2022), hal. 254–61.

<sup>8</sup> Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi, “The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 15, No. 2 (October 1, 2022).

*language literacy made it easier for teachers to improve the students' language literacy skill...".<sup>9</sup>*

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan permainan edukatif. Asnu dan Zakiyah mengemukakan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan efisien belajar siswa, serta dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.<sup>10</sup> Dalam dunia pendidikan juga dapat diistilahkan dengan gamifikasi. Gamifikasi merupakan proses mengubah aktivitas yang ada atau mempelajari aktivitas dan menjadikan konten selayaknya permainan.<sup>11</sup> Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah monopoli. Permainan monopoli dipilih untuk dijadikan alternatif media pembelajaran karena permainan ini sudah familiar dikalangan siswa, sehingga pengaplikasiannya menjadi lebih mudah. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VI SD Negeri Srumbung, bahwa monopoli merupakan permainan yang familiar bagi mereka dan beberapa siswa sudah pernah memainkannya.

---

<sup>9</sup> Mohd. Lutfi Alhadi, Adisti Yuliastrin, and Rian Vebrianto, "The Effect of Hybrid Learning-Based I-Book Media to Improve Language Literacy in Elementary Schools," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 16, No. 2 (November 5, 2023), hal. 84–91.

<sup>10</sup> Refni Fajar Wati Zega, "Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, (2023), hal. 55-56.

<sup>11</sup> Fitria Marisa, dkk, "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan, *JOINTECS: Journal of Information Technology and Computer Science*", Vol. 5, No. 3, (2020), hal. 220.

Terdapat penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Aslam, dkk pada tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Media Monopoli berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi*” mendapatkan hasil bahwa “...siswa merasa senang dan tertarik menggunakan media *Monopoly Smart Games* berbasis kontekstual dan media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran...”.<sup>12</sup> Penelitian yang dilakukan Reny Wahyuningrum pada tahun 2021 dengan judul “*The Use of Monopoly Learning Media in Increasing the Learning Motivation of Elementary School Students*” mendapatkan hasil bahwa “...penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.”<sup>13</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Afif Kurniawan pada tahun 2020 dengan judul “*Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*” mendapatkan hasil bahwa “...penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa,...”.<sup>14</sup>

Pemilihan materi pada media permainan monopoli ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran guru dan siswa. Hambatan yang dialami guru diantaranya

---

<sup>12</sup> Aslam Aslam, Mimin Ninawati, and Anita Noviani, “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi,” *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* Vol. 4, No. 1 (2021), hal. 35–43.

<sup>13</sup> Reny Wahyuningrum, “The Use of Monopoly Learning Media in Increasing the Learning Motivation of Elementary School Students,” in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHes): Conference Series*, Vol. 4, (2021), hal. 190–96.

<sup>14</sup> Dimas Afif Kurniawan, “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, Vol. 3, no. 1 (2020), hal.10–15.

guru menghadapi kendala waktu dalam penyampaian materi karena cakupan materi yang cukup luas. Metode bercerita yang biasanya digunakan guru saat menyampaikan materi juga tidak terlalu efektif karena memerlukan waktu yang cukup lama mengakibatkan materi tidak dapat tersampaikan secara menyeluruh. Belum terdapat media pembelajaran untuk materi Iman kepada Hari Akhir. Guru memiliki keterbatasan pemahaman dan pengalaman dalam memanfaatkan teknologi informasi (IT) sebagai media pembelajaran. Sedangkan hambatan pembelajaran dari siswa diantaranya kurangnya minat siswa terhadap materi Iman kepada Hari Akhir karena metode yang digunakan guru yang monoton serta materi ini dapat membuat suasana belajar menjadi kurang menyenangkan. Media permainan monopoli dirancang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kendala pembelajaran materi Iman kepada Hari Akhir. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur dan interaktif, sehingga dapat menghemat waktu pengajaran. Selain itu, permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dengan desain yang sederhana, media ini mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang rumit, sehingga relevan bagi guru dan siswa yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Penelitian tentang pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Iman kepada Hari Akhir dilaksanakan di SD Negeri Srumbung berdasarkan beberapa pertimbangan. SD Negeri Srumbung memiliki misi untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan (*PAIKEM*). Namun, dalam praktiknya

terdapat kendala yang menghambat realisasi misi sekolah tersebut. Salah satunya adalah keterbatasan guru, di mana hanya terdapat satu guru PAI yang harus mengajar semua kelas, dari kelas satu hingga kelas enam. Guru juga memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan pengalaman di bidang teknologi informasi (IT), sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan lebih sering mengandalkan metode ceramah yang cenderung kurang menarik bagi siswa. Selain itu, di sekolah ini belum tersedia media pembelajaran khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk untuk materi Iman kepada Hari Akhir. Guru jarang membuat media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan dana, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan di SD Negeri Srumbung dengan harapan media permainan monopoli dapat menjadi alternatif solusi untuk mendukung misi sekolah, membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media monopoli disesuaikan dengan kebutuhan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dirancang dengan jenis pertanyaan dalam permainan yang membantu siswa untuk lebih memahami materi. Berdasarkan pada hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi “Iman kepada Hari Akhir” pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung”.

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### **1. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Iman kepada Hari Akhir untuk siswa kelas VI di SD Negeri Srumbung. Penelitian ini mencakup proses pengembangan media pembelajaran, mulai dari tahap analisis, desain, hingga pengembangan, serta mengevaluasi kelayakan media tersebut melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah memastikan media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran.

### **2. Pertanyaan Penelitian**

- a. Bagaimana pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Iman kepada Hari Akhir” untuk siswa kelas VI di SD Negeri Srumbung?
- b. Apakah media permainan monopoli Pendidikan Agama Islam materi “Iman kepada Hari Akhir” untuk siswa kelas VI di SD Negeri Srumbung layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab setiap pertanyaan yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media permainan monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Iman kepada Hari Akhir” untuk Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung.
- b. Mengukur kelayakan Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam materi “Iman kepada Hari Akhir” pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung.

## 2. Kegunaan Penelitian

### a. Kegunaan Teoritis

- 1) Penyusunan media permainan monopoli Pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari akhir diharapkan dapat menambah informasi mengenai pengembangan media pembelajaran di bidang agama.
- 2) Motivasi atau dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

### b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar mandiri untuk memahami materi tentang iman kepada hari akhir serta menjadi sarana pendorong motivasi belajar siswa.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi media atau alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.

#### D. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penulisan penelitian ini mengacu pada pedoman penulisan skripsi yang telah disusun oleh program studi pendidikan agama Islam Universitas Islam Indonesia. Sistematika pembahasan dibagi menjadi tiga tahapan yaitu bagian awal, isi dan akhir.

Bagian awal skripsi berisikan sampul luar, halaman sampul dalam, halaman pernyataan, halaman pengesahan, halaman nota dinas, halaman motto (bila perlu), halaman persembahan (bila perlu), halaman transliterasi, halaman abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel (kalau ada), daftar lampiran (kalau ada), daftar lambang atau singkatan dan gambar (kalau ada). Bagian isi skripsi terdiri dari 5 (lima) bab.

BAB 1 Pendahuluan, terdiri dari beberapa bagian, *pertama* berisikan latar belakang yang membahas tentang dasar pemikiran yang akan dikaji. *Kedua*, rumusan masalah membahas identifikasi masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang ingin dijawab melalui penelitian. *Ketiga*, tujuan dan kegunaan penelitian membahas tentang kontribusi atau dampak yang diharapkan dari hasil penelitian, *Terakhir* sistematika pembahasan, memberikan gambaran singkat terkait struktur skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, membahas tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu bersumber dari skripsi, jurnal, dll yang relevan dengan topik penelitian yang sedang peneliti lakukan dengan memaparkan

persamaan dan perbedaan diantara keduanya. BAB II juga membahas tentang landasan teori yang terdiri dari berbagai sumber sebagai acuan dalam penelitian.

BAB III Metode Penelitian, berisikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya jenis dan model penelitian, tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, prosedur penelitian, jenis data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan tentang gambaran tentang tempat penelitian yang dilakukan, menyampaikan hasil dari proses pengembangan, menyajikan data yang diperoleh dan menganalisis hasil penelitian yang diperoleh dan mengaitkannya dengan teori yang digunakan sebagai acuan.

BAB V Kesimpulan dan Saran, menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah serta memberikan saran atau masukan terhadap penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA, bagian terakhir dari skripsi ini berisikan berbagai referensi yang digunakan dalam penelitian, lampiran-lampiran yang mendukung informasi, lampiran instrumen pengumpulan data dll. Demikian sistematika pembahasan penelitian yang ada pada skripsi ini.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

*Pertama*, Syifa Khairunnisa dalam skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta)*”<sup>15</sup>. Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan peserta didik dengan kategori sangat baik dan layak digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan terletak pada penggunaan media monopoli dan mata pelajaran yang diteliti, yaitu Pendidikan Agama Islam. Sementara itu perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terdapat pada model pengembangan, materi yang digunakan dalam penelitian, dan lokasi dilakukannya penelitian. Penelitian yang terdahulu menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian yang relevan berfokus pada materi “*Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW di Madinah*” sedangkan penelitian ini berfokus pada materi “*Hari Akhir*”. Penelitian yang terdahulu berlokasi

---

<sup>15</sup> Syifa Khairunnisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta)”, *Skripsi*, Jakarta: UNJ, 2017.

di SMA Negeri Semarang sedangkan penelitian ini berlokasi di SD Negeri Srumbung.

*Kedua, Deka Suhendra dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islam Berbantuan BRAIN GYM”<sup>16</sup>. Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli agama dan peserta didik dengan kategori valid dan layak digunakan. Selain itu Penilaian dari peserta didik memperoleh respon yang sangat menarik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada penggunaan media monopoli. Sementara itu, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada model pengembangan dan mata pelajarannya. Penelitian yang relevan menggunakan model pengembangan Borg and Gall sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian yang relevan mengangkat mata Pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini mengangkat mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.*

*Ketiga, Annisa Nur Isnaini dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”.<sup>17</sup> Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat layak digunakan.*

---

<sup>16</sup> Deka Suhendra, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islam Berbantuan BRAIN GYM”, *Skripsi*, Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017.

<sup>17</sup> Annisa Nur Isnaini, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Hasil penelitian berupa media monopoli dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 0,22 dengan menggunakan *gain score* meskipun peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah, yaitu nilai  $gain < 0,3$  dan signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan terletak pada penggunaan media monopoli dan model pengembangannya, yaitu model ADDIE. Sementara itu, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada tujuan penelitian, mata pelajarannya dan lokasi dilakukannya penelitian. Penelitian yang terdahulu bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media monopoli. Selain itu, penelitian yang relevan mengangkat mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi sedangkan penelitian ini mengangkat mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian yang terdahulu berlokasi di SMK Negeri 4 Klaten sedangkan penelitian ini berlokasi di SD Negeri Srumbung.

*Keempat*, Ria Sartikaningrum dalam skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*”.<sup>18</sup> Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi dengan kategori sangat baik, ahli media dengan

---

<sup>18</sup> Ria Sartikaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

kategori baik dan siswa dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian berupa media monopoli dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan rerata skor yang sebelumnya sebesar 3,22 yang masuk kategori “cukup” meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “sangat tinggi”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan terletak pada penggunaan media monopoli. Sementara itu, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada model pengembangan, mata pelajarannya, dan lokasi dilakukannya penelitian. Penelitian yang terdahulu menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian yang terdahulu mengangkat mata Pelajaran Akuntansi sedangkan penelitian ini mengangkat mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian yang terdahulu berlokasi di SMK Negeri 1 Tempel sedangkan penelitian ini berlokasi di SD Negeri Srumbung.

*Kelima, Anggita Samiya dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS”*.<sup>19</sup> Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari dua ahli materi, guru dan peserta didik dengan kategori sangat baik dan layak digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada penggunaan media monopoli. Sementara itu, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada model

---

<sup>19</sup> Anggita Samiya, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS”, *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2022.

pengembangan dan mata pelajarannya. Penelitian yang relevan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian yang terdahulu mengangkat mata konsep Sistem Imun Berbasis HOTS sedangkan penelitian ini mengangkat mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keenam, Milwana Harahap dan Dewi Fitria dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila T.A 2022/2023*”.<sup>20</sup> Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi dengan kategori sangat layak sebesar 94,5 % dan validasi ahli media sebesar 98,4% dengan kategori sangat layak, maka produk dapat diujicobakan didalam kelas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada penggunaan media monopoli dan mata Pelajaran yang diteliti, yaitu Pendidikan Agama Islam. Sementara itu perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terdapat pada model pengembangan, materi yang digunakan dalam penelitian, dan lokasi dilakukannya penelitian. Penelitian yang terdahulu menggunakan model pengembangan tujuh langkah pengembangan oleh Sugiyono sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian yang terdahulu berfokus pada materi “*Nilai Agama dan Moral Anak*” sedangkan penelitian

---

<sup>20</sup> Milwana Harahap dan Dewi Fitria, “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila T.A 2022/2023”, *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 4, (2023).

ini berfokus pada materi *“Iman kepada Hari Akhir”*. Penelitian yang terdahulu berlokasi di PAUD Salsabila sedangkan penelitian ini berlokasi di SD Negeri Srumbung.

*Ketujuh*, Indah Parsianti, Hastri Rosiyanti, dan Rahmita Nurul Muthmainnah dalam jurnalnya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) pada Pembelajaran Matematika”*.<sup>21</sup> Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi dan bahasa dengan kategori sangat baik, yaitu mencapai 100%, ahli media dengan kategori baik mencapai 84% dan siswa dengan skor 94,58% yang sudah termasuk dalam kategori sangat tertarik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada penggunaan media monopoli dan model pengembangannya, yaitu model ADDIE. Sementara itu, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada mata pelajarannya. Penelitian yang terdahulu mengangkat mata Pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini mengangkat mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

*Kedelapan*, I Ketut Budaya Astra, I Gede Suwiwa, dan Hafidz Almada dalam jurnalnya yang berjudul *“Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan*

---

<sup>21</sup> Indah Parsianti, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) pada Pembelajaran Matematika”, *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol. 6, No. 2, (2020).

*Jasmani Olahraga dan Kesehatan*".<sup>22</sup> Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari ahli isi dengan kategori baik sebesar 87%, ahli desain dengan kategori sangat baik sebesar 93% dan uji ahli media dengan kategori sangat baik sebesar 93%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada penggunaan media monopoli dan model pengembangannya, yaitu model ADDIE. Sementara itu, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terletak pada mata pelajarannya. Penelitian yang terdahulu mengangkat mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sedangkan penelitian ini mengangkat mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

---

<sup>22</sup> I Ketut Budaya Astra, dkk, "Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan", *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, Vol. 5, No. 2, (2020).

## B. Landasan Teori

### 1. Media Permainan Monopoli

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Smaldino, Russel, Heinich, dan Molenda menyatakan bahwa *“Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin word for (between), the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning”*. “Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran”.<sup>23</sup> Menurut Miarso media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), hal. 4.

<sup>24</sup> Serial Utama Rizal, dkk. *Media Pembelajaran Edisi Revisi Panduan Membuat Presentasi Menarik untuk Pendidik dan Peserta Didik*, (Bekasi: CV. Nurani, 2015), hal. 9.

Dari penjelasan terkait definisi media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik alat maupun bahan yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan dalam suatu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media,<sup>25</sup> yaitu:

1) Penyampaian Informasi (*to inform*)

Media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yaitu sebagai penghubung proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin bervariasi dari yang tadinya hanya terbatas pada media cetak sekarang sudah berkembang dengan adanya media visual bahkan multimedia. Dengan variasi

---

<sup>25</sup> Hamzah Pagarra, dkk. *Media Pembelajaran*. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hal. 13-16.

penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap berbagai indera peserta didik.

## 2) Memotivasi (*to motivate*)

Motivasi dapat dibagi dua, pertama motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa ada paksaan dari dorongan orang lain. Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar peserta didik. Hal ini bisa timbul karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain (pendidik) sehingga dengan keadaan tersebut peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan

pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

### 3) Menciptakan Aktifitas Belajar (*to learn*)

Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Kehadiran aktivitas yang beragam namun tetap memberi makna melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar saat belajar.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentsz yang dikutip Sanaky, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual,<sup>26</sup> yaitu:

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, hal. 18-20.

### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran yang akan mereka terima.

### 2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan dapat diganti dengan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - b) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses

kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

c) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.

4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.<sup>27</sup>

#### e. Jenis Media Pembelajaran

Jenis pembelajaran jika mengacu pada teori Anderson bahwa media pembelajaran terdiri dari sepuluh golongan, yaitu media audio, cetak, audio cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, audio visual gerak, obyek fisik, manusia dan lingkungan, dan computer.<sup>28</sup>

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli yang berfokus pada media visual dan media serbaneka. Penjelasan lebih lanjut terkait media visual dan media serbaneka adalah sebagai berikut.

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal. 13-22.

<sup>28</sup> Andi Kristanto, *Media.*, hal. 21.

## 1) Media Visual

Media visual adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan dengan indera penglihatan dan merupakan media yang tidak mengandung suara. Media ini hanya menampilkan gambar atau visual yang didalamnya terdapat pesan-pesan pembelajaran.

Media visual dibagi menjadi dua, yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Media visual yang tidak diproyeksikan tidak membutuhkan proyeksi atau proyektor, misalnya gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta kasar, kliping, majalah dinding, dan alam atau model. Sedangkan media visual yang diproyeksikan disampaikan menggunakan proyektor yang dipantulkan dilayar. Dalam penggunaan media ini terdapat dua unsur yang tidak dapat dipisahkan, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Media visual jenis ini diantaranya, OHP, transparansi, slide, film bisu, film strip dan proyektor.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Gunawan dan Asnil Aida Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Jakarta: Rajawali, 2020), hal. 57.

Smaldino, dkk mengemukakan beberapa unsur visual antara lain:<sup>30</sup>

- a) Pengaturan, terkait dengan menentukan unsur-unsur dasar yang harus disertakan dalam konten visual yang akan dibuat seperti menentukan gagasan pokok desain visual, menentukan bentuk desain, pengaturan penataan desain dan sebagainya.
- b) Keseimbangan, unsur ini dapat mempengaruhi psikologis pembaca oleh karena itu unsur ini terkait dengan penentuan garis simetris yang seimbang secara vertikal dan horizontal.
- c) Warna, penentuan warna harus memperhatikan nilai keharmonisan antara perpaduan warna yang akan digunakan dalam konten visual. Kombinasi warna yang tepat akan berpengaruh pada daya tarik masyarakat.
- d) Legibilitas/Kemudahan dibaca, konten visual tidak bisa dipahami kecuali kalau audiens (pembacanya) dapat melihat format kata atau gambar pada konten visual. Legibilitas dapat diperbaiki dengan cara berkreasi dengan mengubah ukuran, jenis huruf dan

---

<sup>30</sup> Dian Kristyanto, "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual", *Jurnal katan Pustakawan Indonesia*, Vol. 3, No. 2, (2018), Hal. 146.

kontras menjadi enak dilihat sehingga memberi kemudahan untuk dibaca. Smaldino telah memberikan beberapa saran tentang penggunaan huruf dalam media visual, yaitu sebagai berikut:<sup>31</sup>

- (1) Gaya huruf untuk menyampaikan pesan pembelajaran sebaiknya menggunakan gaya huruf yang polos dan tidak banyak hiasan, seperti: Sans serif, Arial, dan Times New Roman. Disamping itu, penggunaan gaya huruf pada media yang diproyeksikan (misal *slide Powerpoint*) sebaiknya tidak lebih dari dua jenis gaya huruf.
- (2) Ukuran huruf di dalam media visual harus disesuaikan dengan cara penggunaannya agar teks tersebut dapat terbaca dengan baik oleh siswa. Misalnya, ukuran huruf di dalam media poster biasanya yang lebih besar dibandingkan dengan buku teks.
- (3) Spasi antara huruf dan antara baris di dalam komputer biasanya telah terstandarisasi. Akan tetapi, ketika Anda menulis teks menggunakan

---

<sup>31</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal. 76.

alat tulis maka Anda perlu memperhatikan kerataan dan kemudahterbacaan huruf-huruf yang anda tulis.

(4) Warna huruf harus dibuat kontras dengan warna latar belakang agar mudah terbaca dan untuk menekankan perhatian siswa pada kalimat tertentu.

(5) Utamakan menggunakan huruf kecil dan gunakan huruf besar sewajarnya saja untuk memudahkan siswa dalam membaca teks tersebut.

e) Menarik, konten visual yang sudah baik tidak perlu lagi ditambahi sebuah efek karena akan merusak daya tarik dan perhatian masyarakat (pemirsanya). Untuk menciptakan visualisasi yang menarik dapat memperhatikan beberapa teknik seperti; gaya, kejutan, tekstur dan interaksi.

## 2) Media Serbaneka

Media serbaneka adalah media yang sangat berbeda dengan media lainnya. Media ini adalah yang yang bentuk dan jenisnya sangat fleksibel karena menyesuaikan dengan tempat atau lokasi.

Media yang dapat digolongkan ke dalam media serbaguna ini antara lain Papan atau *Board*, yaitu jenis media tersebut adalah papan tulis, papan buletin, papan magnet, papan flanel dan lain-lain. Media 3 dimensi, yaitu diantaranya mockup, diorma, maket dan lain-lain. Kenyataan, yaitu misalnya menggunakan benda yang ada atau makhluk hidup seperti burung, ikan, tanaman, tempat wisata, ataupun kegiatan yang lain seperti berkunjung ke tempat peternakan. Masyarakat, yaitu media lain yang termasuk dalam media serbaguna ini adalah masyarakat peserta didik bisa belajar langsung lingkungan masyarakat sekitar.<sup>32</sup>

f. Media Permainan Monopoli

Media permainan monopoli adalah sebuah media pembelajaran yang mengadaptasi konsep permainan monopoli tradisional, di mana elemen-elemen permainan seperti papan, kartu, dadu, dan peraturan permainan dimodifikasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Suprpto menyatakan bahwa permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk mendapatkan kekayaan dengan menguasai semua petak melalui proses menyewa,

---

<sup>32</sup> Yuni Lumbantoruan dan Dorlan Naibaho, "Media Pembelajaran", *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan HUMANIORA*, Vol. 2, No. 4, (2023), hal. 12483.

menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana.<sup>33</sup> Permainan monopoli tradisional dimulai dengan pembagaian kekayaan dari bank kepada semua pemain. Dimulai dengan pijakan yang sama, pemain memulai permainan dengan cara bergiliran melemparkan dadu. Pemain yang mendapatkan angka dadu terbanyak akan bermain terlebih dahulu kemudian bergerak di petak-petak permainan sejumlah angka yang tertera pada saat melempar dadu. Tidak hanya memperoleh kekayaan dari menguasai properti saja, tetapi dengan media monopoli yang telah disesuaikan dengan materi Iman kepada Hari Akhir ini pemain juga mendapatkan poin dengan menjawab pertanyaan sebagai syarat pembelian *property*. Menurut Husana untuk memainkan monopoli membutuhkan:

- (a) Bidak-bidak untuk mewakili pemain.
- (b) Dua buah dadu bersisi enam.
- (c) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- (d) Papan permainan dengan petak-petak:
  - Tempat

---

<sup>33</sup> Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, "Pengembangan Media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) Pada Tema 2 Kelas IV MI Al-Firdaus Bandung", *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 2, (2021), hal. 56.

- Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- Uang-uang Monopoli.
- 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
- Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Pendekatan ini sering disebut sebagai *gamifikasi*, yaitu penggunaan prinsip dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran.<sup>34</sup> Hasil penelitian Zeng menunjukkan bahwa kelompok belajar pada

---

<sup>34</sup> Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM*, Vol. 5, No. 1, (2016), hal. 2.

pembelajaran berbasis permainan menunjukkan prestasi yang lebih tinggi dari kelompok belajar tradisional. kelompok belajar pada pembelajaran berbasis permainan juga menunjukkan kinerja dan aktivitas yang lebih baik dibandingkan kelompok belajar video pendidikan. Alasannya, Alasannya, pembelajaran berbasis permainan memiliki fitur-fitur yang interaktif yang dapat memudahkan siswa mengobservasi secara visual dan merasakan secara simulasi tentang kegagalan dan kesuksesan dalam penyelesaian tugas pembelajaran.<sup>35</sup>

Permainan sebagai media pendidikan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan diantaranya permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan suatu yang menghibur, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan sebenarnya di masyarakat, bersifat luwes, dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Sedangkan kekurangan permainan sebagai media meliputi pemain belum mengenai aturan atau teknis pelaksanaan, dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung erlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan

---

<sup>35</sup> Anang Fathoni, dkk, *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran Digital*, (Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara, 2021), hal.56.

yang salah serta kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.<sup>36</sup>

g. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus dipilih secara tepat dan dengan pertimbangan yang lengkap supaya media yang dipilih dapat digunakan dengan efektif. Hal-hal yang harus dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran antara lain karakteristik peserta didik, kebutuhan proses pembelajaran dan kualitas internal media pembelajaran yang tersedia.

Model SECTIONS oleh Tony Bates dapat dijadikan salah satu model yang dapat digunakan untuk mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran.

---

<sup>36</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2007), hal. 80-81.



Gambar 2. 1 Model SECTIONS

Penjelasan dari masing-masing komponen model SECTIONS adalah sebagai berikut<sup>37</sup>:

1) *Student* (Siswa)

Kondisi siswa harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran karena media pembelajaran tersebut berinteraksi secara langsung dengan siswa. Beberapa aspek yang harus diketahui oleh pengajar terkait dengan siswa, seperti kecakapan dasar, kebutuhan dan minat, daya akses, dan gaya belajarnya. Azhar Arsyad juga menyebutkan bahwa kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan

---

<sup>37</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: CV. Graha Edu, 2021), hal. 9-13.

dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>38</sup>

Selain itu perkembangan siswa juga menjadi suatu hal penting untuk diperhatikan, salah satunya perkembangan kognitif. Bahasa sangat berperan dalam perkembangan kognitif anak. Teori Vygotsky mengenai bahasa dan pikiran, bahwa anak-anak menggunakan bahasa bukan hanya untuk komunikasi sosial, tetapi juga untuk merencanakan, memonitor perilaku mereka dengan caranya sendiri.<sup>39</sup>

## 2) *Ease of Use* (Mudah Digunakan)

Kepraktisan sebuah media pembelajaran perlu dipertimbangkan karena semakin mudah penggunaan media pembelajaran maka akan semakin besar penerimaan siswa terhadap media tersebut. Indikator mudah digunakan dapat menggunakan kriteria bentuk fisiknya mudah dipegang, mudah dibawa berpindah tempat, antarmukanya mudah dimengerti, cara menggunakannya praktis, dan tersedia bantuan teknis ketika pengguna mengalami kesulitan. Penilaian tingkat kemudahan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara meminta siswa untuk menggunakan media dan mengomentari hasil penggunaan media pembelajaran tersebut.

---

<sup>38</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 74.

<sup>39</sup> Ivo Renata Wardani, dkk, "Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran", *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 2, (2023), hal. 342.

### 3) *Cost and Time* (Biaya dan Waktu)

Beberapa komponen biaya yang harus dipertimbangkan adalah biaya peralatan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, biaya bahan-bahan media pembelajaran (foto, music, video, dll), biaya konsultasi dengan pakar (jika ada), biaya penggunaan media pembelajaran (jika ada), dan biaya pemeliharaan (jika ada). Cara untuk menekan biaya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lisensinya gratis, seperti *youtube*, *google form*, *google slides*, *quizizz*.

### 4) *Teaching and selection media* (Pemilihan Media Berdasarkan Pembelajaran)

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan ilmu pembelajaran agar media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, teknologi, dan media pembelajaran. Misalnya, suatu peristiwa tentang Sejarah bisa dijelaskan melalui video daripada hanya berbentuk teks, materi tentang organ tubuh manusia atau sel yang rumit bisa disajikan menggunakan gambar atau alat praktikum, evaluasi pembelajaran bisa dilakukan dengan *quizizz* supaya lebih menarik.

5) *Interaction* (Interaksi)

Interaksi adalah salah satu fungsi media pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Seperti, buku hanya dapat memfasilitasi proses komunikasi satu arah, video *youtube* dapat memfasilitasi komunikasi dua arah secara asinkron, aplikasi *zoom* dapat memfasilitasi komunikasi dua arah atau lebih secara sinkron atau *live*.

6) *Organizational issue* (Pengelolaan Masalah)

Pengelolaan masalah berarti kesiapan organisasi terhadap masalah yang mungkin terjadi akibat penggunaan media pembelajaran. Seperti masalah infrastruktur, masalah teknologi pendukung, masalah dukungan teknis, dan masalah dana yang diperlukan.

7) *Networking* (Membangun Jaringan Ilmu Pengetahuan)

Jaringan adalah salah satu fitur media pembelajaran digital yang berfungsi untuk menghubungkan siswa dengan komunitas ilmuwan dan sumber belajar yang berkualitas. Dengan jaringan tersebut, siswa diharapkan dapat belajar dari berbagai sumber yang terpercaya. Seperti, *Youtube*, *Researchgate*, *academia.edu*, dan *linked In*.

8) *Security and Privacy* (Keamanan dan Privasi)

Keamanan dan privasi penggunaan media pembelajaran harus diperhatikan dengan baik agar siswa aman dari konten yang

negative seperti, menyesatkan, vulgar, dan mengandung unsur kekerasan dan data pribadinya terjaga dengan baik. Selain itu, pengajar juga harus membimbing siswa cara aman dan bijak dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web. Misalnya, melindungi perangkat dengan sandi pengaman, tidak menyimpan data pribadi di perangkat orang lain atau dipublikasikan di media sosial serta tidak memberikan data pribadi kepada orang lain secara sembarangan.

Rifa'i juga mengemukakan beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran diantaranya tujuan penggunaan media, sasaran penggunaan media, karakteristik media, alokasi waktu yang dimiliki, biaya yang diperlukan, dan ketersediaan media. Dari keenam kriteria tersebut dapat dianalisa bahwa media pembelajaran adaptif adalah media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan dan kondisi pengguna, serta kondisi lingkungan secara menyeluruh.<sup>40</sup>

#### h. Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono mencakup beberapa aspek

---

<sup>40</sup> Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar", *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 1, (2019), hal. 39.

diantaranya aspek rekayasa perangkat, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.<sup>41</sup>

1) Aspek Rekayasa Perangkat

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- b) *Relieble* (handal).
- c) *Maintanable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- h) Dokumentasi program media pembelajaran lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).

---

<sup>41</sup> Romi satria Wahono, Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran, (2006), diakses dari <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 30 Agustus 2024.

- i) *Reusable* (Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

## 2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik).
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- e) Interaktivitas.
- f) Pemberian motivasi belajar.
- g) Kontektualitas dan aktualitas.
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan batuan belajar.
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- j) Kedalaman materi.
- k) Kemudahan untuk dipahami.
- l) Sistematis, runut, alur logika jelas.
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, Latihan.
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

## 3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.

- b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
- c) Sederhana dan memikat.
- d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik).
- e) Visual (layout desain, typography, warna).
- f) Media gerak (animasi, *movie*).
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi).

## 2. Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, “Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya”.<sup>42</sup>

Pendidikan menurut Islam atau Pendidikan Islam adalah pendidikan yang berupa pemikiran atau teori pendidikan yang

---

<sup>42</sup> Alimin, “Analisis Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 dalam Mengembangkan Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 20, No. 1, (2022), hal. 40.

dibangun atau didasarkan pada pengembangan ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam sumber dasar Islam, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah. Pendidikan Keislaman atau Pendidikan Agama Islam juga diartikan sebagai upaya mendirikan ajaran agama islam agar nilai-nilai keislaman yang terkandung di dalam Al-Qur'an dan sunnah dapat menjadi *way of life* atau pedoman dalam pandangan dan sikap hidup seseorang.<sup>43</sup>

Dari definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan usaha bimbingan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membentuk anak didik yang berkepribadian muslim lewat perantara bahan-bahan materi ataupun alat perlengkapan yang sudah disesuaikan dengan ajaran agama Islam.

Menurut Azyumardi Azra Pendidikan Islam memiliki tujuh karakteristik. Karakteristik pertama, penguasaan ilmu pengetahuan yang bersumber dari ajaran islam yang mewajibkan umatnya untuk mencari ilmu pengetahuan. Kedua, pengembangan ilmu pengetahuan, sebagai kewajiban penyebaran ilmu kepada orang lain. Ketiga, penekanan pada nilai-nilai akhlak dalam penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan. Keempat, penguasaan dan pengembangan ilmu hanyalah implementasi penghambaan kepada

---

<sup>43</sup> Heri Surikno, dkk, "Hakikat Pendidikan Islam: Telaah Makna, Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam di Indonesia", *AL-Mau'izhah*, Vol. 12, No. 1, (2022), hal. 233-234.

Allah Swt dan demi kepentingan bersama. Kelima, penyesuaian terhadap usia, kemampuan, bakat, dan perkembangan peserta didik. Keenam, pengembangan kepribadian yang terkait dengan seluruh nilai dan sistem Islam dengan mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan Islam. Ketujuh, penekanan pada amal saleh dan tanggung jawab dengan memberikan semangat dan dorongan agar ilmu yang dimiliki bermanfaat bagi diri, keluarga, dan masyarakat secara keseluruhan.<sup>44</sup>

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Begitu pula Pendidikan Agama Islam juga memiliki karakteristik yang membedakannya dengan mata pelajaran lain<sup>45</sup>, yaitu:

- 1) Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada ajaran-ajaran pokok Agama Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Materi Pendidikan Agama Islam kemudian dikembangkan pada tingkat yang lebih rinci melalui proses ijtihad untuk kepentingan pendidikan.
- 2) Prinsip-prinsip dasar Islam termuat dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu akidah yang merupakan pemaparan dari konsep iman, syariah yang merupakan pemaparan dari

---

<sup>44</sup> Ishak, "Karakteristik Pendidikan Agama Islam", *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, Vol. 2, No. 2, (2021), hal. 175.

<sup>45</sup> *Ibid.*, hal. 175-176.

konsep Islam dan akhlak yang merupakan pemaparan dari konsep ihsan.

- 3) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk menguasai berbagai ajaran Islam, tetapi yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, keutuhan dan keterpaduan antara ranah kognitif, afektif dan psikomotiknya sangat ditekankan.
- 4) Tujuan dari mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt juga berpengetahuan luas tentang Islam dan berakhlakul karimah.
- 5) Tujuan akhir diberikannya mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di semua sekolah, baik umum maupun sekolah agama adalah terbentuknya peserta didik yang berakhlak mulia. Tujuan ini juga selaras dengan hal yang mendasari misi utama diutusny Nabi Muhammad SAW. Pendidikan akhlak merupakan jiwa dari Pendidikan Agama Islam.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>46</sup> Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry.<sup>47</sup> Model tersebut terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Srumbung yang beralamat di Srumbung, Segoroyoso, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2016), hal. 297.

<sup>47</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Penerbit ALFABETA, 2019), hal. 200-201.

Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan pada bulan September 2024. Tahap pelaksanaan sampai tahap pengembangan pada bulan Oktober-November 2024.

### **C. Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam materi “Iman kepada Hari Akhir”. Sedangkan subjek penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam dan Siswa kelas VI SD Negeri Srumbung.

### **D. Prosedur Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Prosedur penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).<sup>48</sup> Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan penelitian yakni berfokus pada tiga tahap utama *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut:

---

<sup>48</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode.*, hal. 200-201.

## 1. Tahap Analisis (*Analisis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Tahap analisis ini meliputi:

### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa saat pembelajaran berdasarkan identifikasi permasalahan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengumpulkan informasi yang mendukung.

### b. Analisis Materi

Analisis ini meliputi analisis materi Iman kepada Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan di SD Negeri Srumbung sehingga dapat diketahui tingkat kedalaman materi berdasarkan kurikulum yang berlaku.

### c. Analisis Kompetensi

Analisis ini meliputi analisis terhadap tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir yang digunakan di SD Negeri Srumbung. Tujuan pembelajaran tersebut yang akan dimuat dalam media permainan monopoli PAI materi Iman kepada Hari Akhir.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

### a. Perancangan Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain produk awal dengan konsep permainan monopoli umum yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap perancangan konsep produk awal pada penelitian ini meliputi beberapa langkah:

#### 1) Perancangan Papan Permainan

Papan permainan berisi petak-petak kompleks yang berjumlah dua puluh delapan petak yang terdiri dari delapan belas petak materi, enam petak quiz, satu petak start, satu petak ruang belajar, satu petak bebas remidi, dan satu petak remidi.

#### 2) Perancangan Kartu Quiz

Kartu permainan berupa kartu quiz dan kunci jawaban quiz. Kartu quiz dengan jumlah lima puluh kartu. Dua puluh kartu berisi perintah yang harus dilaksanakan pemain dan tiga puluh kartu berisi pertanyaan quiz pilihan ganda yang harus dijawab pemain.

#### 3) Perancangan Kartu Hak Milik

Kartu hak milik adalah kartu yang akan dimiliki oleh pemain yang telah membeli petak tertentu. Kartu hak milik berisi pertanyaan jenis isian yang harus dijawab pemain yang ingin membeli petak. Kartu hak milik juga digunakan oleh pemilik petak untuk memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain yang berhenti di petaknya.

#### 4) Perancangan Peraturan Permainan

Peraturan permainan berisi tata cara penggunaan media permainan monopoli berisi awal permainan yang terdiri dari pengenalan, alat-alat permainan, persiapan permainan, permulaan permainan, ketentuan dan peraturan permainan.

#### b. Perancangan Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media permainan monopoli.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

#### a. Pembuatan Media Pembelajaran Monopoli PAI

Pada tahap pengembangan dilakukan realisasi dari hasil tahap perencanaan konsep produk, yaitu pembuatan media permainan monopoli menjadi sebuah desain yang difinalisasi dan dicetak menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Proses pembuatan media pembelajaran melalui dua tahap yaitu membuat desain yang telah di rancang pada tahap perancangan konsep produk dengan menggunakan aplikasi *Canva*, media tersebut selanjutnya dicetak. Papan permainan, kartu quiz, kartu hak milik, kartu kunci jawaban quiz, dan cover buku peraturan dan ketentuan permainan dicetak menggunakan kertas *Ivory*. Papan permainan

dicetak dengan ukuran 40 x 40 cm, kartu quiz dengan ukuran 6 x 8 cm, kartu hak milik dan kartu quiz dengan ukuran 10 x 7 cm, dan buku panduan peraturan permainan dengan ukuran 14,8 x 21 cm.

b. Validasi Ahli

Ahli materi dan ahli media melakukan validasi terhadap produk awal dari media permainan monopoli. Ahli materi dan ahli media merupakan dosen program studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Validasi berfungsi untuk mengukur kelayakan media dari produk yang dikembangkan serta mendapat komentar, saran, dan kritikan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Revisi I dilakukan berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi dan ahli media pada saat penilaian produk. Penyuntingan dilakukan untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan atau ketidaksesuaian pada media permainan monopoli yang telah dinyatakan layak oleh validator.

d. Respon Calon Pengguna

Media permainan monopoli yang telah melalui tahap revisi satu kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri Srumbung dan Guru PAI untuk mengetahui respon sebagai calon

pengguna. Setelah media permainan monopoli diujicobakan, beberapa siswa dan guru PAI diwawancarai untuk mengetahui respon berupa kesan, komentar, dan kritikan setelah menggunakan media permainan monopoli.

e. Revisi II

Tahap akhir dari penelitian ini yaitu revisi tahap II yang dilakukan berdasarkan hasil respon siswa kelas VI dan guru PAI pada saat ujicoba media permainan monopoli. Revisi tahap II dilakukan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan media permainan monopoli agar menjadi media pembelajaran yang baik dan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir.

## **E. Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif, yaitu:

1. Data kuantitatif sebagai data pokok dalam penelitian berupa data penilaian tentang kelayakan media permainan monopoli dari ahli materi dan ahli media dalam angket.
2. Data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran dari ahli materi, ahli media, guru PAI, dan siswa kelas VI SD Negeri Srumbung selama proses pengembangan media permainan monopoli.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Menurut Sudjana wawancara adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya (*interviewer*) dengan pihak yang ditanya atau penjawab (*interviewee*).<sup>49</sup> Sugiyono mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.<sup>50</sup>

Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara bersifat bebas, yaitu tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun. Wawancara dilakukan dengan guru PAI dan siswa kelas VI SD Negeri Srumbung untuk mengumpulkan data terkait pelaksanaan pembelajaran PAI materi Iman kepada Hari Akhir, pengetahuan guru terkait media pembelajaran, pengalaman dalam penggunaannya, kebutuhan media pembelajaran, karakteristik siswa, serta respon setelah menggunakan media permainan monopoli sebagai calon pengguna.

---

<sup>49</sup> Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hal. 130.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode*, hal. 137.

## 2. Observasi

Syaodih N mengatakan bahwa, observasi (*observasi*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>51</sup> Penelitian ini menggunakan observasi tidak terstruktur, yaitu tidak menggunakan instrument yang telah baku. Obsevasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VI SD N Srumbung.

## 3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>52</sup> Data berupa dokumen dalam penelitian ini berupa transkrip wawancara, foto terkait kondisi pada proses pembelajaran, foto media pembelajaran yang digunakan, foto sumber belajar, foto media permainan monopoli, foto pelaksanaan wawancara, observasi, dan ujicoba dll.

## 4. Angket (kuisisioner)

Menurut Sugiyono kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode.*, hal. 105.

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode.*, hal. 240.

<sup>53</sup> *Ibid.*, hal. 142.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Jawaban sudah tersedia sehingga responden tinggal memilih dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai. Instrumen penelitian ini berisi lembar validasi kelayakan media permainan monopoli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk melakukan penelitian di SD Negeri Srumbung untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu pada tahap analisis dan setelah ujicoba media permainan monopoli dilakukan. Secara lebih lengkap lembar wawancara dan observasi tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.
2. Lembar angket tentang penilaian kelayakan media permainan monopoli yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga produk tersebut diasumsikan valid secara logis dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Secara lebih lengkap instrument tersebut dapat dilihat pada Lampiran 2.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>54</sup>

Analisis data kualitatif pada penelitian ini menggunakan analisis isi, yaitu dengan mengelompokkan informasi data kualitatif berupa komentar, saran, dan kritikan dari ahli media dan ahli materi. Hasil analisis data kualitatif kemudian dijadikan sebagai dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi produk media permainan monopoli pada tahap pengembangan.

Analisis data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dengan lembar angket dianalisis dengan teknik analisis deskriptif menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif menurut Sugiyono adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode.*, hal. 244.

generalisasi.<sup>55</sup> Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk media yang dikembangkan.

Data tentang kelayakan media permainan monopoli oleh ahli materi dan ahli media dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan skala *likert*, sesuai dengan kriteria berikut:

Tabel 3. 1 Skala Likert

| Kategori           | Skor |
|--------------------|------|
| SK (sangat kurang) | 1    |
| K (kurang)         | 2    |
| C (cukup)          | 3    |
| B (baik)           | 4    |
| SB (sangat baik)   | 5    |

2. Menganalisis data secara deskriptif dengan persentase oleh Sugiyono:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100\%}{\text{skor maksimal ideal}}$$

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor tertinggi x jumlah responden.

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, hal. 147.

3. Persentase skor media permainan monopoli kemudian didasarkan pada kategori kelayakan berdasarkan kriteria oleh Arikunto sebagai berikut:<sup>56</sup>

Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan Media

| No. | Skor dalam persen (%) | Kategori Kelayakan |
|-----|-----------------------|--------------------|
| 1.  | < 20%                 | Sangat Tidak Layak |
| 2.  | 21% - 40%             | Tidak Layak        |
| 3.  | 41% - 60%             | Cukup Layak        |
| 4.  | 61% - 80%             | Layak              |
| 5.  | 81% - 100%            | Sangat Layak       |

---

<sup>56</sup> Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server”, *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 2, No. 2, (2017), hal. 207.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran SD Negeri Srumbung**

##### **1. Sejarah singkat berdirinya berdirinya SD Negeri Srumbung**

Sekolah SD Negeri Srumbung terletak di Desa Srumbung, Segoroyoso, Pleret, Bantul yang dibangun tahun 1979 dan digunakan tahun 1980 dibawah pimpinan bapak kepala sekolah Bapak Jumal, S.Pd. Awal mula sekolah hanya ada 2 kelas yang terdiri dari kelas 1 dan kelas 2, yang diampu Bapak Surono dan Bapak Sumbono, selang 1 tahun bertambah lagi guru PAI Ibu Sumaryati, Ibu Parsiyah, Bapak Juzairi dan Bapak Gimin selaku pesuruh sekolah, dengan tata letak yang strategis di perbatasan wilayah Segoroyoso, Pleret dan Imogiri. Sekolah SD Negeri Srumbung memiliki beberapa ruang kelas dari kelas 1 sampai kelas IV, ruang kantor, ruang, ruang dapur dan WC (toilet). Seiring berjalannya waktu setelah 2 tahun guru SD Negeri Srumbung bertambah yaitu Pak Safrudin, Bu Sumarsiyah, Bu Issyamsiyah, Bapak Supoyo, dan Bu Siswiyati selaku guru olahraga sehingga di tahun-tahun berikutnya SD Negeri Srumbung bertambah siswanya sehingga menjadi 6 kelas. Pada tahun 2006 terjadi bencana gempa bumi yang menyebabkan sekolah roboh dan tidak layak pakai sehingga siswa belajar di tenda yang dibantu oleh Koramil Pleret, dan dibawah

pimpinan kepala sekolah Bapak Sumidi, berhasil mengajukan proposal Gedung oleh *World Vision* dengan 11 ruangan yang terdiri dari 6 ruang kelas, ruang kantor (guru), ruang kepala sekolah, ruang uks, ruang perpus, dan dapur serta dibuatkan toilet yang 4 ruang sehingga cukup untuk digunakan warga sekolah.

## 2. Identitas, Lokasi, dan Sistem Belajar Sekolah

Tabel 4.1 Identitas, Lokasi, dan Sistem Belajar SD Negeri Srumbung

|                          |                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penyelenggara Pendidikan | SD Negeri Srumbung merupakan sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah di bawah Kemendikbudristek dan berada di bawah pengawasan langsung Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul.                  |
| Nama Sekolah             | SD Negeri Srumbung                                                                                                                                                                               |
| Alamat Sekolah           | Srumbung, Segoroyoso, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55791.<br>Telp: (0274)7104073<br>Email: <a href="mailto:sdn.srumbung@gmail.com">sdn.srumbung@gmail.com</a> |
| Izin Pendirian           | Keputusan Bupati Bantul Nomor 27 Tahun 2002.                                                                                                                                                     |
| Akreditasi               | SD Negeri Srumbung sudah melaksanakan tiga kali akreditasi sekolah.<br>Pertama: Tahun 2017 Terakreditasi A Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah.<br>Nomor: 10.01/BAP-SM/TU/XI/2017         |

|                 |                                                                                                                                                         |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                 | Kedua: Tahun 2022 Terakreditasi A<br>Badan Akreditasi Nasional<br>Sekolah/Madrasah.<br>Nomor: 1857/BAN-SM/SK/2022<br>Ketiga: Tahun 2023 Terakreditasi A |
| Kurikulum       | Kurikulum Merdeka                                                                                                                                       |
| Jam Belajar     | Pagi/5 hari                                                                                                                                             |
| Ekstrakurikuler | Wajib: Pramuka<br>Pilihan: seni tari, seni lukis, dan qira'ah.                                                                                          |
| Kegiatan Rutin  | Tadarus dilaksanakan setiap pagi dari<br>pukul 07.00 sampai 07.30 WIB di<br>lapangan sekolah oleh seluruh siswa<br>yang dipimpin oleh guru.             |

### 3. Visi, Misi, dan Tujuan SD Negeri Srumbung

#### a. Visi SD Negeri Srumbung

Terwujudnya sekolah unggul dalam prestasi, cerdas, sehat, dan mandiri berdasar IMTAQ.

#### b. Indikator Visi

- 1) Unggul dalam prestasi akademik.
- 2) Unggul dalam prestasi berbagai perlombaan.
- 3) Unggul dalam penguasaan dan penerapan IPTEK.
- 4) Serta unggul dalam sikap dan aktivitas Islami.

#### c. Misi SD Negeri Srumbung

- 1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan (PAIKEM).

- 2) Membentuk sumber daya manusia yang tanggap pada perkembangan dunia pendidikan.
  - 3) Meningkatkan kinerja guru dan karyawan.
  - 4) Meningkatkan sarana prasarana yang menunjang peningkatan mutu hasil KBM.
  - 5) Membangun hubungan yang sinergi, memberdayakan kemampuan dan partisipasi masyarakat dalam pengembangan pembelajaran serta menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan sehat.
  - 6) Membudayakan semangat “Ing Ngarso Sung Tulodho, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani”.
- d. Tujuan Satuan Pendidikan SD Negeri Srumbung
- 1) Meningkatkan tingkat literasi dan numerasi siswa di semua tingkatan.
  - 2) Mengembangkan karakter positif seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab dalam setiap siswa.
  - 3) Mendorong minat dan kecakapan dalam bidang ilmu pengetahuan, matematika, seni, dan olahraga.
  - 4) Menyiapkan siswa untuk menjadi warga global yang dapat berkontribusi dalam masyarakat multicultural.
  - 5) Memberikan ruang pengembangan bakat, minat, keterampilan, kreativitas peserta didik melalui kegiatan pengembangan

diri/ekstrakurikuler agar berprestasi dalam berbagai bidang keterampilan.

- 6) Menciptakan lingkungan sekolah yang ramah anak, aman, menyenangkan, inklusif, dan nyaman.

#### 4. Sumber Daya Manusia

SD Negeri Srumbung memiliki sejumlah tenaga kerja yang berdedikasi, karyawan yang mendukung kelancaran operasional sekolah, serta siswa yang menjadi focus utama dari kegiatan pembelajaran. Adapun jumlah guru, karyawan, dan siswa di sekolah ini disajikan dalam bentuk tabel berikut sebagai informasi yang akurat dan transparan.

##### a. Data Guru

Tabel 4.2 Data Guru SD Negeri Srumbung

| Jabatan         | Status Pegawai | Pendidikan Terakhir | Agama | Jumlah |   |
|-----------------|----------------|---------------------|-------|--------|---|
|                 |                |                     |       | L      | P |
| Kepala Sekolah  | PNS (PLT)      | S1                  | Islam | 1      |   |
| Guru Kelas 1    | PPPK           | S1                  | Islam |        | 1 |
| Guru Kelas 2    | PPPK           | S1                  | Islam |        | 1 |
| Guru Kelas 3    | PPPK           | S1                  | Islam |        | 1 |
| Guru Kelas 4    | PPPK           | S1                  | Islam |        | 1 |
| Guru Kelas 5    | PPPK           | S1                  | Islam |        | 1 |
| Guru Kelas 6    | PNS            | S1                  | Islam | 1      |   |
| Guru Mapel PJOK | PNS            | S1                  | Islam | 1      |   |
| Guru Mapel PAI  | PPPK           | S1                  | Islam |        | 1 |

|                                                 |     |          |       |           |   |
|-------------------------------------------------|-----|----------|-------|-----------|---|
| Guru Muatan Lokal<br>(Bahasa Jawa dan Membatik) | GTT | S1       | Islam | 1         |   |
| Guru Mapel Bahasa Inggris                       | GTT | S1       | Islam |           | 1 |
| Tenaga Administrasi Sekolah                     | PTT | S1       | Islam |           | 1 |
| Petugas Kebersihan                              | PTT | SMP/SLTP | Islam | 1         |   |
| <b>Jumlah total</b>                             |     |          |       | <b>13</b> |   |

b. Data Siswa

Tabel 4.3 Data Siswa SD Negeri Srumbung

| No.                 | Kelas   | L          | P  |
|---------------------|---------|------------|----|
| 1.                  | Kelas 1 | 11         | 10 |
| 2.                  | Kelas 2 | 6          | 13 |
| 3.                  | Kelas 3 | 8          | 11 |
| 4.                  | Kelas 4 | 9          | 14 |
| 5.                  | Kelas 5 | 4          | 10 |
| 6.                  | Kelas 6 | 14         | 13 |
| <b>Jumlah total</b> |         | <b>123</b> |    |

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sekolah merupakan komponen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif bagi seluruh warga sekolah, baik guru, karyawan maupun siswa. SD Negeri

Srumbung memiliki sarana prasarana yang memadai. Adapun tabel yang disajikan berikut ini memuat informasi mengenai jenis, jumlah dan kondisi sarana dan prasarana.

Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SD Negeri Srumbung

| No. | Nama Fasilitas             | Jumlah | Kondisi     |
|-----|----------------------------|--------|-------------|
| 1.  | Ruang Kepala Sekolah       | 1      | Sangat Baik |
| 2.  | Ruang Guru                 | 2      | Sangat Baik |
| 3.  | Ruang Kelas                | 6      | Sangat Baik |
| 4.  | Ruang ANBK                 | 1      | Sangat Baik |
| 5.  | UKS                        | 1      | Sangat Baik |
| 6.  | Perpustakaan               | 1      | Sangat Baik |
| 7.  | Kamar Mandi Siswa          | 4      | Sangat Baik |
| 8.  | Kamar Mandi Guru           | 2      | Sangat Baik |
| 9.  | Kamar Mandi Kepala Sekolah | 1      | Sangat Baik |
| 10. | Parkiran                   | 1      | Sangat Baik |
| 11. | Koperasi                   | 1      | Baik        |
| 12. | Kantin                     | 1      | Sangat Baik |
| 13. | Meja/Kursi Siswa           | 62/123 | Sangat Baik |
| 14. | Meja/Kursi Guru            | 14/14  | Sangat Baik |
| 15. | Proyektor                  | 6      | Sangat Baik |
| 16. | Laptop                     | 13     | Sangat Baik |
| 17. | Komputer                   | 2      | Sangat Baik |
| 18. | PC                         | 2      | Sangat Baik |
| 19. | Almari                     | 14     | Sangat Baik |
| 20. | Torso                      | 1      | Sangat Baik |
| 21. | Kipas Angin                | 11     | Sangat Baik |
| 22. | Dispenser                  | 6      | Sangat Baik |

|     |              |    |             |
|-----|--------------|----|-------------|
| 23. | Dapur        | 1  | Sangat Baik |
| 24. | Tata Surya   | 1  | Sangat Baik |
| 25. | Bangun Ruang | 1  | Sangat Baik |
| 26. | Kasur UKS    | 2  | Sangat Baik |
| 27. | Matras       | 2  | Sangat Baik |
| 28. | Bola Sepak   | 4  | Sangat Baik |
| 29. | Bola Voli    | 4  | Sangat Baik |
| 30. | Raket        | 6  | Sangat Baik |
| 31. | Sapu         | 18 | Sangat Baik |
| 32. | Sulak        | 12 | Sangat Baik |
| 33. | Alat Pel     | 2  | Sangat Baik |
| 34. | Alat Taman   | 1  | Sangat Baik |
| 35. | Rak Buku     | 6  | Sangat Baik |

## B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir

Penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran.<sup>57</sup> Prosedur penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti memodifikasi model pengembangan

---

<sup>57</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode.*, hal. 200-201.

sesuai dengan kebutuhan yakni berfokus pada tiga tahap utama *Analysis*, *Design*, dan *Development*.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di kelas VI SD Negeri Srumbung pada tanggal 19 September 2024. Jumlah siswa dikelas VI ada 27 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Observasi dilakukan pada saat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pukul 07.30 WIB sampai 09.00 WIB.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa guru masih dominan dalam pembelajaran. Metode pengajaran yang sering digunakan guru adalah metode ceramah untuk menyampaikan isi materi. Media pembelajaran yang digunakan belum optimal dan kurang bervariasi. Pada saat pembelajaran berlangsung ditemukan banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, diantaranya terdapat sebagian besar siswa yang mengobrol, bercanda dengan teman, dan tiduran di meja. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang kondusif karena suara penjelasan guru menjadi kurang jelas karena kondisi kelas yang ramai.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Ifnani Nurhayati, S.Pd.I. selaku guru PAI yang mengajar dari kelas I sampai kelas VI. Tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk mengumpulkan data tentang pengetahuan guru terkait media pembelajaran, pengalaman dalam penggunaannya, kebutuhan media pembelajaran, serta karakteristik siswa. Beliau menyampaikan:

Peran media sangat penting, memudahkan siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan selain itu media juga dapat membuat proses penyampaian materi menjadi lebih mudah. Alat peraga atau fasilitas pembelajaran PAI disekolah masih kurang jadi saya biasanya membuat media sendiri. Pernah waktu itu saya membuat media berupa potongan ayat atau terjemahan syahadat yang dipotong-potong. Tapi karena kekurangan waktu dan dana juga jika ingin membuat banyak saya jarang memakai media lagi. Lebih sering menyampaikan materi dengan ceramah karena materi bisa tersampaikan semua. Walaupun terkadang kalau hanya ceramah siswa terkadang bosan dan sering tanya jam pulang sekolah atau jam istirahat. Padahal siswa itu senang kalau belajar pakai media karena lebih menarik. Pernah juga waktu saya pakai semacam permainan itu anak lebih aktif. Kalau anak senang saat belajar itu pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru menyadari bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan karena siswa menjadi semangat belajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian ini selaras dengan teori Kemp dan Dayton tentang media

---

<sup>58</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Ifnani di SD Negeri Srumbung, 19 September 2024.

pembelajaran yang menciptakan aktivitas belajar bermakna (*meaningful learning experience*).<sup>59</sup> Penggunaan media interaktif, seperti permainan membuat siswa lebih aktif dan terlibat sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Media beragam dan menyenangkan memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi aktif, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang bermakna.

Guru PAI cukup memahami dan menguasai tentang media pembelajaran berbasis nondigital, tetapi sangat jarang menggunakan media digital karena kurangnya pemahaman dan kemampuan dalam penguasaan dibidang IT. Beliau menyampaikan:

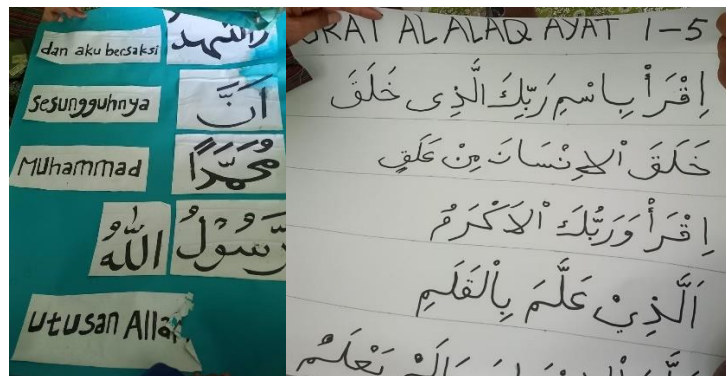
...kalau guru lain itu sering mbak pakai game di website itu atau pakai proyektor. Tapi kalau saya jarang karena kurang tau cara penggunaannya karena sudah pengaruh usia jadi saya nunak nunuk (gagap teknologi). Kalau mau pakai video biasanya saya minta tolong ke guru muda. Tetapi kalau terlalu sering minta tolong juga tidak enak hati.<sup>60</sup>

Hal ini dibuktikan dengan penggunaan beberapa media pembelajaran, seperti *puzzle* ayat, permainan quiz singkat, dan nyanyian untuk mengafal.

---

<sup>59</sup> Hamzah Pagarra, dkk. *Media.*, hal. 13-16.

<sup>60</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Ifnani di SD Negeri Srumbung, 19 September 2024.



Gambar 4.1 Media Pembelajaran PAI yang dibuat Secara Mandiri oleh Ibu Ifnani

Pada saat pembelajaran siswa juga lebih menyukai pembelajaran dengan media yang beragam karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa menyampaikan “Senang jika media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi. Contohnya dengan permainan, video, dll.”<sup>61</sup>. Hal yang sama juga disampaikan siswa lain “Seru kalau pakai permainan. Belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak tegang.”<sup>62</sup>. Hal tersebut selaras dengan teori Kemp dan Dayton bahwa media pembelajaran bertujuan memotivasi siswa.<sup>63</sup> Penggunaan media yang beragam, seperti permainan dan video, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengurangi kebosanan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar positif dan efektif.

<sup>61</sup> Hasil wawancara dengan Mikaila di SD Negeri Srumbung, 19 September 2024.

<sup>62</sup> Hasil wawancara dengan Dita di SD Negeri Srumbung, 19 September 2024.

<sup>63</sup> Hamzah Pagarra, dkk. *Media.*, hal. 13-16.

Namun, media nondigital yang sudah ada kurang bervariasi dan minimalis sehingga tidak dapat mencakup keseluruhan materi akhirnya guru lebih sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan antara pendapat guru dan siswa bahwa media yang bervariasi, aktif, dan kreatif dibutuhkan untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, didapatkan hasil bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan serta dapat membantu siswa agar dapat lebih memahami materi pelajaran. Media monopoli iman kepada hari akhir dapat menjadi alternatif karena permainan ini sudah familiar dikalangan siswa dan mempunyai banyak fitur yang dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi, aktif, dan menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan pemilihan media pembelajaran dengan model SECTIONS oleh Tony Bates pada poin *student* dan, *ease of use*.<sup>64</sup> Pada teori tersebut dijelaskan bahwa siswa

---

<sup>64</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media*., hal. 9-13.

harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran karena media pembelajaran tersebut berinteraksi secara langsung dengan siswa. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan karena semakin mudah penggunaan media maka semakin besar pula penerimaan siswa. Kaitannya dengan hal tersebut, permainan monopoli merupakan permainan yang familiar dikalangan siswa sehingga media ini akan mudah diterima oleh siswa.

## 2) Analisis Materi

Materi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ini adalah materi Iman kepada Hari Akhir. Materi ini dipilih berdasarkan dengan kebutuhan guru dan siswa. Bu Ifnani selaku guru PAI mengalami kendala dalam mengajarkan materi Iman kepada Hari Akhir, beliau menyampaikan:

Materi iman kepada hari akhir kan panjang ya mbak. Saya biasanya menggunakan metode bercerita tetapi waktunya kurang, media PAI di sekolah terkait materi iman kepada hari akhir itu belum ada karena untuk media biasanya kita membuat sendiri. Kalau ingin beli juga ada tapi RKAS nya juga terbatas.<sup>65</sup>

Selain itu, materi Iman kepada Hari Akhir dapat membuat suasana belajar menjadi kurang menyenangkan karena topik pembahasan terkait hari kiamat. Selaras dengan hal tersebut,

---

<sup>65</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Ifnani di SD Negeri Srumbung, 19 September 2024.

siswa menyampaikan pendapat dan pengalamannya ketika belajar materi Iman kepada Hari Akhir. Siswa menyampaikan “Lumayan gampang juga seru tetapi agak sulit karena takut dengan hari akhir.”<sup>66</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media yang dapat mencakup materi secara keseluruhan dengan cara yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan teori pemilihan media pembelajaran model SECTIONS oleh Tony Bates pada komponen *teaching and selection media* (Pemilihan Media Berdasarkan Pembelajaran), Menurut model ini, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa aspek salah satunya materi pembelajaran agar sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa.<sup>67</sup> Selanjutnya, materi Iman kepada Hari Akhir dikaji sesuai dengan buku paket kurikulum merdeka yang akan diuraikan dibawah ini:

Tabel 4.5 Sub Materi Iman kepada Hari Akhir

| No. | Sub Materi                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Makna iman kepada hari akhir <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian beriman kepada hari akhir</li> <li>b. Jenis hari akhir               <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Kiamat kubro</li> <li>2) Kiamat sugro</li> </ul> </li> <li>c. Tanda-tanda hari akhir</li> </ul> |

<sup>66</sup> Hasil wawancara dengan Dita di SD Negeri Srumbung, 19 September 2024.

<sup>67</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media.*, hal. 9-13.

|    |                                                                                                                                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 1) Tanda-tanda kecil datangnya hari kiamat<br>2) Tanda-tanda besar datangnya hari kiamat                                                                          |
| 2. | Perjalanan kejadian hari akhir<br><i>a. Yaumul ba'as</i><br><i>b. Yaumul mahsyar</i><br><i>c. Taumul hisab</i><br><i>d. Yaumul mizan</i><br><i>e. Yaumul jaza</i> |
| 3. | Hikmah beriman kepada hari akhir<br>a. Kalimat <i>tarji'</i><br>b. Hikmah beriman kepada hari akhir                                                               |

### 3) Analisis Kompetensi

Pada tahap ini dikaji kompetensi yang digunakan dalam kurikulum merdeka, yaitu capaian pembelajaran. Turunan dari capaian pembelajaran adalah tujuan pembelajaran yang memuat deskripsi pencapaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik. Tujuan pembelajaran dalam pengembangan media harus sesuai dengan panduan kurikulum merdeka agar relevan dan dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang ditargetkan. Hal tersebut selaras dengan teori kriteria pemilihan media yang disampaikan oleh Azhar Arsyad bahwa kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional

yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor<sup>68</sup>. Tujuan pembelajaran yang dimuat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tujuan Pembelajaran

| No. | Tujuan Pembelajaran                                                                                                                                                                                                   |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Peserta didik mampu menjelaskan pengertian hari akhir, jenis, dan tanda-tanda hari akhir dengan benar.                                                                                                                |
| 2.  | Peserta didik mampu menceritakan urutan kejadian dan peristiwa yang dialami pada hari akhir, yaitu <i>yaumul ba'as</i> , <i>yaumul mahsyar</i> , <i>yaumul hisab</i> , <i>yaumul mizan</i> , dan <i>yaumul jaza</i> . |
| 3.  | Peserta didik mampu menjelaskan hikmah beriman kepada hari akhir.                                                                                                                                                     |

Berdasarkan dokumen tujuan pembelajaran yang didapat dari buku paket Pendidikan Agama Islam nampak bahwa tujuan pembelajaran tersebut masuk pada ranah kognitif C1 (mengingat) sampai C2 (memahami) yang berada pada level menceritakan dan menjelaskan. Berdasarkan kompetensi tersebut, maka hal-hal yang bisa digunakan untuk menunjang kompetensi tersebut adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan penjelasan terkait materi sesuai dengan kemampuannya.

---

<sup>68</sup> Azhar Arsyad, Media., hal. 74.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan perancangan awal dengan membuat konsep media permainan monopoli. Konsep desain media permainan monopoli pada dasarnya sama dengan konsep permainan monopoli pada umumnya, hanya saja terdapat perbedaan pada beberapa fitur yang disesuaikan dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan. Kaitannya dengan teori gamifikasi oleh Nick Pelling, konsep desain media permainan monopoli dapat dipandang sebagai upaya penerapan elemen-elemen game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Nick Pelling mengemukakan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan karakteristik game, seperti elemen tantangan, imbalan, dan kompetisi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.<sup>69</sup> Dalam konteks ini, media permainan monopoli disesuaikan agar dapat menjadi alat pembelajaran yang interaktif dan menarik. Beberapa fitur permainan monopoli yang telah diadaptasi misalnya, bentuk pertanyaan atau tantangan yang harus dijawab oleh pemain di setiap titik atau wilayah yang mereka capai dalam permainan mengintegrasikan unsur kompetisi dan pencapaian. Hal tersebut merupakan elemen

---

<sup>69</sup> Heni Jusuf, *Penggunaan.*, hal. 2.

yang sejalan dengan teori gamifikasi, di mana tujuan utamanya adalah meningkatkan rasa senang dan keterlibatan siswa.

Selain itu, penyederhanaan fitur dalam desain media permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan agar permainan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran dan mudah diakses oleh siswa. Langkah ini mengacu pada prinsip gamifikasi yang menekankan perlunya menyesuaikan mekanisme permainan dengan kebutuhan siswa agar tercipta pengalaman belajar yang optimal.

#### 1) Perancangan Papan Permainan Monopoli Iman kepada Hari Akhir

Papan permainan merupakan media utama yang digunakan dalam permainan monopoli. Papan yang digunakan dalam media permainan monopoli yang berisikan 18 petak materi, 6 petak quiz, 1 petak *start*, 1 petak ruang belajar, 1 petak bebas remidi, dan 1 petak remidi. Penjabaran perbedaan monopoli umum dengan monopoli PAI secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Fungsi Komponen Monopoli

| Monopoli Umum  |                                        | Monopoli PAI   |                                        |
|----------------|----------------------------------------|----------------|----------------------------------------|
| Komponen       | Fungsi                                 | Komponen       | Fungsi                                 |
| Papan Monopoli | Ada 40 petak terdiri dari:<br>1. Mulai | Papan Monopoli | Ada 28 petak terdiri dari:<br>1. Mulai |

|            |                                                                                                                                          |      |                                                                                                               |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | 2. 22 nama negara<br>3. Hanya lewat<br>4. Bebas parkir<br>5. Masuk penjara<br>6. Transportasi<br>7. Pajak<br>8. Dana umum dan kesempatan |      | 2. 18 petak materi<br>3. Ruang belajar (hanya lewat)<br>4. Bebas remidi (hanya lewat)<br>5. Remidi<br>6. Quiz |
| Dana Umum  | Berisi perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain.                                                                        | Quiz | Berisi perintah, pengeluaran, tambahan, dan pertanyaan pilihan ganda.                                         |
| Kesempatan | Berisi perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain.                                                                        | Quiz | Berisi perintah, pengeluaran, tambahan, dan pertanyaan pilihan ganda.                                         |

|                 |                                                                                                                                                                     |                          |                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kartu Hak Milik | Berisi keterangan atas kepemilikan komplek negara.                                                                                                                  | Kartu Hak Milik (materi) | Berisi pertanyaan, kunci jawaban, dan harga jual petak.                                                                                                                                                                            |
| Rumah           | Menambah harga sewa                                                                                                                                                 | Bangunan pemilik petak   | Penanda atas kepemilikan petak.                                                                                                                                                                                                    |
| Penjara         | Pemain yang berhenti di petak penjara, maka masuk penjara dan tidak boleh lanjut bermain sampai bisa melempar dadu hingga angka yang didapatkan di kedua dadu sama. | Remidi                   | Pemian yang berhenti di petak dadu maupun perintah dari kartu quiz, maka masuk ruang belajar dan tidak boleh lanjut bermain sampai angka yang didapatkan di kedua dadu sama. Pemain yang masuk ruang belajar boleh belajar materi. |

## 2) Perancangan Kartu Hak Milik

Kartu hak milik merupakan kartu pada permainan yang berisikan pertanyaan, jawaban, dan harga jual sekaligus denda. Pertanyaan pada kartu hak milik harus dijawab dengan benar ketika pemain ingin membeli petak tertentu. Pertanyaan ini juga digunakan untuk menanyai pemain yang berhenti dietak yang telah dimiliki. Jika pemain tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan dari pemilik petak dengan benar maka harus membayar denda. Pertanyaan pada kartu hak milik disesuaikan dengan materi pada buku paket kurikulum merdeka. Beberapa contoh rancangan kartu hak milik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Perancangan Kartu Hak Milik

| <b>Hari Akhir</b>                                                       | <b>Kiamat Sugro<br/>Jawaban</b>                              |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Pertanyaan:<br>Apa yang disebut dengan hari akhir?                      | Pertanyaan:<br>Apa yang dimaksud dengan kiamat sugro?        |
| Jawaban:<br>Peristiwa hancurnya seluruh alam semesta dan segala isinya. | Jawaban:<br>Berakhirnya kehidupan seseorang.                 |
| Rp 7.000                                                                | Rp 12.000                                                    |
| <b>Yaumul Jaza</b>                                                      | <b>Hikmah Beriman kepada<br/>Hari Akhir 1</b>                |
| Pertanyaan:<br>Ceritakan peristiwa pada saat Yaumul Jaza!               | Pertanyaan:<br>Berikan contoh perilaku terpuji kepada teman! |
| Jawaban:<br>Kriteria:                                                   | Jawaban:<br>Ciri-ciri:                                       |

|                                                           |                                                                               |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Pembalasan, balasan atas segala perbuatan, surga, neraka. | Membantu, berbuat baik, tidak berlaku buruk, tidak menyakiti.                 |
| Rp 29.000                                                 | Rp 32.000                                                                     |
| <b>Kalimat Tarji'</b>                                     | <b>Perjalanan Kejadian Hari Akhir</b>                                         |
| Pertanyaan:<br>Tuliskan bunyi kalimat tarji'!             | Pertanyaan:<br>Buatlah urutan kejadian peristiwa hari akhir!                  |
| Jawaban:<br>Inna lillahi wa inna ilaihi raji'un.          | Jawaban:<br>Yaumul ba'as>Yaumul Mahsyar>Yaumul hisab>Yaumul mizan>Yaumul jaza |
| Rp 30.000                                                 | Rp 20.000                                                                     |

### 3) Perancangan Kartu Quiz

Kartu quiz berjumlah 50 kartu yang terdiri dari 20 kartu perintah dan 30 kartu yang berisikan soal quiz pilihan ganda. Penentuan jumlah kartu quiz didasarkan pada jumlah kartu dana umum dan kesempatan di monopoli umum yang berjumlah 36 kartu yang kemudian diubah menjadi kartu quiz berisikan soal pilihan ganda yang berjumlah 30 kartu. Sedangkan kartu quiz yang berisikan perintah didasarkan pada petak pajak dan petak transportasi di monopoli umum yang berjumlah 8 yang kemudian diubah menjadi kartu quiz berisikan perintah. Perintah di kartu quiz bervariasi diantaranya berisi pengurangan, penambahan, dan perintah.

Kartu quiz merupakan kartu yang harus diambil ketika pemain berhenti dipetak quiz. Jika pemain mendapatkan kartu

perintah maka perintah di dalam kartu quiz harus dilaksanakan. Jika pemain mendapatkan kartu soal pilihan ganda maka pemain harus menjawab soal dengan benar. Jika jawaban soal quiz salah maka pemain harus ke petak remidi dan masuk ke ruang belajar. Berikut beberapa contoh rincian isi kartu quiz:

Tabel 4.9 Perancangan Kartu Quiz

| <b>KARTU PERINTAH</b>                                                                               |                                                                                                                                 |                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bolos sekolah!<br>Denda Rp 3.000                                                                    | Bantuan Sosial<br>Rp 2.000                                                                                                      | Sedekah kepada<br>anak yatim-piatu<br>Rp5.000                                                                                          |
| Kembali menuju<br>“Makna Hari Akhir”                                                                | Mundur tiga petak                                                                                                               | Maju sampai<br>kiamat kubro bila<br>melalui start terima<br>Rp20.000                                                                   |
| <b>KARTU SOAL QUIZ</b>                                                                              |                                                                                                                                 |                                                                                                                                        |
| 1. Iman kepada hari akhir (kiamat) adalah rukun iman yang ke<br>a. Kedua<br>b. Keempat<br>c. Kelima | 2. Sebelum kiamat terjadi, manusia yang telah mati terlebih dahulu menunggu di alam ...<br>a. Barzakh<br>b. Ghaib<br>c. Akhirat | 3. Peristiwa tersebut yang merupakan kiamat kubra adalah ...<br>a. Tsunami aceh<br>b. Gempa di Yogyakarta<br>c. Musnahnya alam semesta |

|                                                                                                           |                                                                                       |                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. Apabila tertimpa musibah kita disunnahkan membaca...<br>a. Takbir<br>b. Istirja' (tarji')<br>c. Tasbih | 5. Hari pembalasan amal manusia disebut yaumul...<br>a. Hisab<br>b. Mizan<br>c. Jaza' | 6. Tanda-tanda kiamat besar, kecuali ...<br>a. Banyaknya gempa bumi<br>b. Munculnya Dajjal<br>c. Matahari terbit dari barat |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### 4) Perancangan Peraturan Permainan

Peraturan permainan merupakan buku petunjuk penggunaan media permainan monopoli. Buku ini berisikan peraturan dan ketentuan permainan yang terdiri dari pengenalan, alat-alat permainan, persiapan permainan, permulaan permainan, ketentuan dan peraturan permainan. Peraturan dalam permainan ini mengacu pada monopoli umum di beberapa hal diantaranya alat permainan, jumlah pemain, waktu permainan, tugas setiap orang yang bermain, jenis instruksi pada setiap petak.

Alat permainan monopoli umum terdiri dari papan monopoli, batu dadu 2 biji, rumah warna hijau 32 biji, dan hotel 12 biji warna dengan warna merah, satu set kartu kesempatan dan dana umum, kartu hak milik tanah bangunan dengan keterangan mengenai kompleks harga, sewa, dan hipotiknya, uang mainan dengan mata uang dolar dari berbagai nilai. Sedangkan media permainan monopoli terdiri dari papan

monopoli, dadu 2 biji, 4 buah pion pemain, bangunan pemilik petak sebanyak 18 biji, kartu hak milik sebanyak 18 yang berisikan pertanyaan, jawaban dan keterangan harga jual sekaligus denda, satu set kartu quiz yang berjumlah 50 kartu, uang mainan dengan mata uang rupiah dari berbagai nilai.

Jumlah pemain di monopoli umum berjumlah 2 sampai 4 orang. Media permainan monopoli juga berjumlah sama, yaitu 2 sampai 4 orang pemain hanya saja jumlah tersebut belum termasuk banksit. Pada monopoli umum terdapat penyebutan bank yang khusus menangani masalah keuangan dan jual beli. Posisi bank pada monopoli umum tidak harus dikhususkan perannya untuk satu tertentu tetapi opsional. Pada media permainan monopoli penyebutan bank diganti menjadi banksit yang merupakan singkatan dari bank dan wasit. Posisi banksit harus diperankan oleh satu orang secara khusus karena selain menangani masalah keuangan dan jual beli banksit juga harus melakukan pengecekan jawaban pertanyaan. Pengecekan jawaban pertanyaan dari kartu hak milik untuk pemain yang ingin membeli petak dan jawaban dari soal quiz untuk pemain yang mendapatkan kartu tersebut. Sehingga jumlah minimal keseluruhan pemain di media permainan monopoli adalah 3 orang dan jumlah maksimal pemain adalah 5 orang.

Waktu permainan di monopoli umum tidak terlalu diatur secara jelas. Tetapi tujuan dari permainan monopoli umum untuk mendapatkan kekayaan dengan menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana.<sup>70</sup> Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki petak atau jumlah uang (keuntungan) terbanyak. Maka dari itu, waktu permainan pada media permainan monopoli adalah sampai semua petak sudah dimiliki oleh pemain.

Tugas setiap orang yang bermain di monopoli umum diantaranya pemain harus membeli komplek tanah bangunan sebanyak mungkin dan memungut sewa dari pemain yang berhenti diatasnya. Peran bank pada monopoli umum opsional, bisa dikhususkan untuk satu orang yang berbeda atau dikelola bersama. Tugas setiap pemain pada media permainan monopoli diantaranya pemain harus membeli petak materi sebanyak mungkin dan mengumpulkan keuntungan dengan memberikan pertanyaan pada pemain yang berhenti diatas petak milik tersebut. Sedangkan peran banksit pada media permainan monopoli harus dikhususkan pada satu orang tertentu karena tugas bank adalah selain menangani masalah keuangan dan jual beli banksit juga harus melakukan pengecekan jawaban

---

<sup>70</sup> Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, Pengembangan., hal. 56.

pertanyaan. Pengecekan jawaban pertanyaan dari kartu hak milik untuk pemain yang ingin membeli petak dan kartu yang berisikan soal quiz dengan kunci jawaban untuk pemain yang mendapatkan kartu tersebut.

Jenis instruksi di setiap petak pada monopoli umum diantaranya petak start adalah petak mulainya permainan dan setiap pemain yang melewati start akan terima uang sebesar 20.000 \$, petak komplek negara bisa dibeli oleh pemain, pada petak hanya lewat pemain tidak dikenai apapun, petak bebas parkir pemain boleh berhenti di petak yang diinginkan, dan petak penjara maka pemain harus masuk penjara dan tidak boleh bermain sampai bisa keluar dari penjara dengan cara melemparkan dadu sebanyak tiga kali sampai angka di kedua dadu menunjukkan angka yang sama. Sedangkan pada media permainan monopoli jenis instruksi pada setiap petak diantaranya petak start adalah petak mulainya permainan saja dan tidak mendapatkan gaji. Petak materi bisa dibeli oleh pemain yang berhenti diatasnya dengan cara menjawab pertanyaan pada kartu hak milik oleh banksit. Jika jawaban benar maka pemain boleh membeli tetapi jika jawaban salah maka pemain tidak boleh membeli petak tersebut. Pada petak quiz, jika pemain berhenti diatasnya maka pemain harus mengambil kartu quiz yang paling atas. Kartu quiz berisikan kartu perintah dan soal

quiz, kartu perintah berisikan penambahan, pengurangan, dan perintah yang harus dilaksanakan pemain. Sedangkan kartu yang berisikan soal quiz, pemain harus menjawab soal dengan benar. Jika jawaban soal quiz salah maka pemain harus masuk remidi dan berhenti di ruang belajar. Petak ruang belajar (hanya lewat), petak ini merupakan tempat pemain yang masuk remidi untuk belajar jadi pemain yang berhenti di petak ruang belajar tidak dikenai apapun. Petak bebas remidi (hanya lewat), pemain yang berhenti di petak ini hanya lewat atau tidak dikenai apapun. Petak remidi, pemain yang berhenti di petak remidi maka harus masuk ke ruang belajar. Tugas pemain di ruang belajar adalah belajar materi sampai berhasil keluar. Cara keluar dari petak remidi sama dengan monopoli umum, yaitu pemain harus berhasil melemparkan dadu hingga angka di kedua dadu menunjukkan angka yang sama dengan kesempatan lempar 3 kali.

##### 5) Perancangan Instrumen Penilaian

Penilaian kelayakan media permainan monopoli iman kepada hari akhir melibatkan 2 orang dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia sebagai ahli materi dan ahli media. Kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penilaian kelayakan media permainan monopoli mengacu pada teori Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran oleh Romi Satria

Wahono yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian pengembangan sebagai berikut<sup>71</sup>:

Tabel 4.10 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi

| No. | Aspek              | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Nomor<br>Pertanyaan                                       |
|-----|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 1.  | Aspek Pembelajaran | a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.<br>b. Kedalaman soal sesuai materi.<br>c. Kejelasan uraian soal.<br>d. Kejelasan petunjuk belajar.<br>e. Aktualitas materi yang disajikan.<br>f. Kecukupan jumlah soal.<br>g. Kelengkapan cakupan soal.<br>h. Tingkat kesulitan soal sesuai materi.<br>i. Variasi soal. | 1,2,3,4,5,<br>6,7,8,9,10,<br>11,12,13,14,15,<br>16,17,18. |

<sup>71</sup> Romi Satria Wahono, Aspek., diakses pada tanggal 28 Oktober 2024.

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  | <p>j. Keruntutan alus pikir.</p> <p>k. Interaktivitas siswa dengan media.</p> <p>l. Penumbuhan motivasi belajar.</p> <p>m. Bahasa soal yang mudah dipahami.</p> <p>n. Kemudahan pembelajaran untuk dipahami.</p> <p>o. Kebenaran soal secara teori dan konsep.</p> <p>p. Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan.</p> <p>q. Ketepatan kunci jawaban dengan soal.</p> <p>r. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.</p> |  |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

Tabel 4.11 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media

| No. | Aspek                      | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Nomor<br>Pertanyaan          |
|-----|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 1.  | Aspek<br>Rekayasa<br>Media | a. Ketepatan pemilihan media.<br>b. Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian).<br>c. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).<br>d. Usabilitas (mudah digunakan).<br>e. Keefektifan dalam penggunaan.<br>f. Keefisienan dalam penggunaan.<br>g. Kejelasan petunjuk penggunaan media.<br>h. Variasi alat permainan.<br>i. Reusabilitas (dapat digunakan kembali).<br>j. Kerapian desain. | 1,2,3,4,5,6,7,<br>8,9,10,11. |

|    |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                   |
|----|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
|    |                         | k. Kemenarikan desain.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                   |
| 2. | Aspek Komunikasi Visual | <p>a. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)</p> <p>b. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas dan unik).</p> <p>c. Sederhana</p> <p>d. Pemilihan jenis huruf.</p> <p>e. Ukuran huruf yang digunakan.</p> <p>f. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter).</p> <p>g. Keterbacaan teks.</p> | 12,13,14,15,16<br>17,18,19,20,21,<br>22,23,24,25. |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                |  |
|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  | h. Tampilan gambar yang disajikan.<br>i. Ketepatan penempatan gambar.<br>j. Keseimbangan proporsi gambar.<br>k. Kesesuaian gambar yang mendukung materi.<br>l. Pengaturan tata letak.<br>m. Komposisi warna.<br>n. Keserasian pemilihan warna. |  |
|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi rancangan produk dari kerangka konseptual menjadi sebuah desain dan produk siap pakai. Tahap pengembangan dimulai dengan mencari gambar-gambar atau elemen-elemen yang sesuai dengan rancangan produk yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*. Pemilihan gambar-gambar atau elemen ini disesuaikan dengan konteks materi dan karakteristik anak sekolah dasar agar tampilan media permainan monopoli menjadi lebih menarik.

Hal tersebut sejalan dengan teori Levie dan Lentz mengenai fungsi media visual dalam pembelajaran.<sup>72</sup> Pemilihan gambar-gambar yang menarik pada media monopoli berperan dalam fungsi atensi, yaitu mengarahkan perhatian siswa agar lebih focus pada materi. Dengan elemen visual yang sesuai dengan karakter siswa, perhatian siswa akan tertuju pada konten pelajaran. Selain itu, desain visual yang menarik juga memenuhi fungsi afektif dengan meningkatkan motivasi dan persepsi siswa dalam pembelajaran. Fungsi kognitifnya tercapai dengan membantu siswa memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam permainan. Fungsi kompensatris juga terpenuhi karena visual yang disesuaikan dengan karakter siswa dapat membantu siswa yang kesulitan menerima informasi secara verbal. Hal tersebut sesuai dengan teori jenis media visual. Tahap desain menunjukkan bahwa media permainan monopoli termasuk pada jenis media visual yang tidak diproyeksikan, yaitu gambar mati.<sup>73</sup>

Gambar atau elemen dan konten media berupa materi yang telah dikumpulkan ditata dan disesuaikan pada bagian-bagian media, seperti papan permainan, kartu hak milik, kartu quiz dan kunci jawaban, dan buku peraturan dan ketentuan permainan. Desain difinalisasi kemudian dicetak diatas kertas. Papan

---

<sup>72</sup> Hamzah Pagarra, dkk. *Media.*, hal. 18-20.

<sup>73</sup> Gunawan dan Asnil Aida Ritonga, *Media.*, hal. 57.

permainan, kartu hak milik, kartu quiz, dan cover buku peraturan dan ketentuan permainan dicetak menggunakan kertas *ivory*. Papan permainan dicetak dengan ukuran 40 x 40 cm, kartu quiz dengan ukuran 5,2 x 7,4 cm (A8), kartu hak milik dan kunci jawaban quiz dengan ukuran 7,4 x 10,5 cm (A7), dan buku panduan peraturan permainan dengan ukuran 14,8 x 21 cm (A5).

Tahap percetakan papan permainan monopoli sebagai media utama dalam permainan tersebut sesuai dengan teori jenis media serbaneka bahwa media permainan monopoli termasuk pada media papan atau *ground*.<sup>74</sup> Secara lebih lengkap produk media permainan monopoli dapat dilihat pada Lampiran 4. Hasil desain media permainan monopoli PAI pada tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut:

---

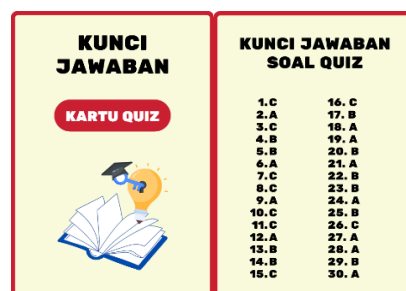
<sup>74</sup> Yuni Lumbantoruan dan Dorlan Naibaho, *Media*., hal. 12483.



Gambar 4.2 Papan Monopoli



Gambar 4.3 Kartu Hak Milik



Gambar 4.4 Kartu Kunci Jawaban Soal Quiz



Gambar 4.5 Kartu Quiz



Gambar 4.6 Cover Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan

| DAFTAR ISI                  | KETERANGAN & KETENTUAN                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 Daftar Isi                | <b>PERTANYAAN</b>                                                                                                                                                                                                                                         |
| 2 Perkenalan                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Saat menjawab pertanyaan (dari quiz maupun kartu hak milik) tidak boleh melihat buku atau bertanya.</li> <li>Jawaban ditulis di kertas atau buku.</li> </ul>                                                       |
| 3 Alat-Alat Permainan       | <b>PETUGAS BANKSIT (Bank dan Wasit)</b>                                                                                                                                                                                                                   |
| 4 Persiapan                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Petugas Banksit adalah satu orang (maks. 2).</li> <li>Petugas Banksit membawa uang, kartu hak milik, buku materi, kunci jawaban quiz, dan bangunan pemilik tanah.</li> </ul>                                       |
| 5 Permulaan                 | <b>Tugas Banksit:</b>                                                                                                                                                                                                                                     |
| 6-10 Keterangan & Ketentuan | <ul style="list-style-type: none"> <li>3. Membagi uang ke setiap pemain di awal permainan.</li> <li>4. Menanyai pertanyaan dan mencocokkan jawaban pemain yang ingin membeli petak.</li> <li>5. Mencocokkan jawaban pemain yang menjawab quiz.</li> </ul> |

Gambar 4.7 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan

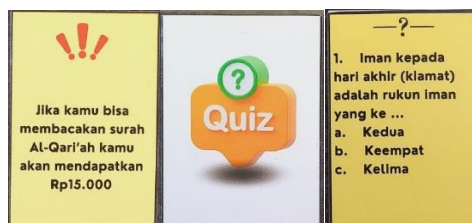
Hasil cetak media permainan monopoli PAI pada tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut:



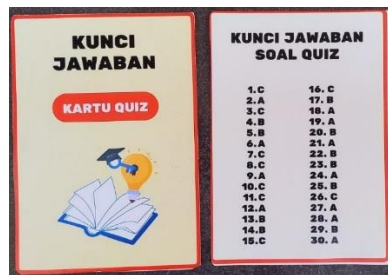
Gambar 4.8 Papan Permainan Monopoli setelah Dicitak



Gambar 4.9 Kartu Hak Milik setelah Dicitak



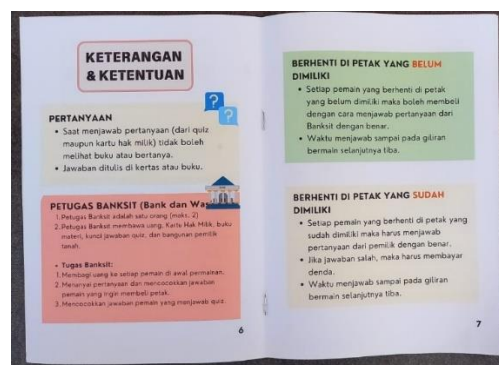
Gambar 4.10 Kartu Quiz setelah Dicitak



Gambar 4.11 Kunci Jawaban Quiz setelah Dicetak



Gambar 4.12 Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan setelah Dicetak



Gambar 4.13 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan setelah Dicetak

d. Validasi Ahli

Media permainan monopoli Iman kepada Hari Akhir kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan oleh satu dosen sebagai ahli materi dan satu dosen sebagai ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa Media Permainan Monopoli Iman kepada Hari Akhir yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran layak diujicobakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran. Rekapitulasi nilai media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi

| No. | Aspek                 | Jumlah<br>Skor | Persentase<br>(%) | Kategori |
|-----|-----------------------|----------------|-------------------|----------|
| 1.  | Aspek<br>Pembelajaran | 68             | 75,56 %           | Layak    |

Saran perbaikan media oleh ahli materi sebagai berikut:

- 1) Petunjuk belajar lebih konkrit dan rinci agar diterima oleh siswa dengan baik.
- 2) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi, perlu diperjelas dan dipertegas.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa Media Permainan Monopoli Iman kepada Hari Akhir yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa media dan aspek

komunikasi visual sangat layak diujicobakan sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi nilai media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Media

| No. | Aspek                   | Jumlah Skor | Persentase (%) | Kategori     |
|-----|-------------------------|-------------|----------------|--------------|
| 1.  | Aspek Rekayasa Media    | 50          | 90,9 %         | Sangat Layak |
| 2.  | Aspek Komunikasi Visual | 59          | 84,28 %        | Sangat Layak |

Saran perbaikan media oleh ahli media sebagai berikut:

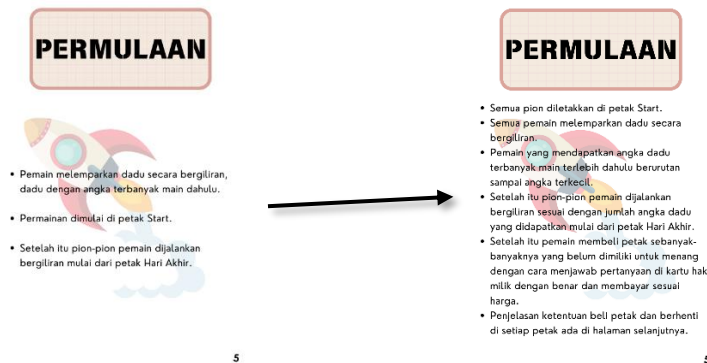
- 1) Konsistensi ilustrasi apakah menggunakan icon/grafis/foto.
- 2) Kerapihan dan kejelasan batasan antara isi konten dan gambar pada papan permainan.
- 3) Finishing /penggunaan bahan dalam membuat produk jadinya.

e. Revisi I

Revisi tahap I dilakukan berdasarkan hasil komentar, saran, dan kritikan dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari segi aspek pembelajaran dari ahli materi didapatkan saran perbaikan. Saran tersebut kemudian dijadikan

acuan revisi media. Berikut hasil revisi media sesuai dengan saran dari ahli materi:

1) Petunjuk belajar lebih konkrit dan rinci agar diterima oleh siswa dengan baik.



Gambar 4.14 Sebelum dan Setelah Revisi dengan Menambahkan Penjelasan Petunjuk Belajar

2) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi, perlu diperjelas dan dipertegas.



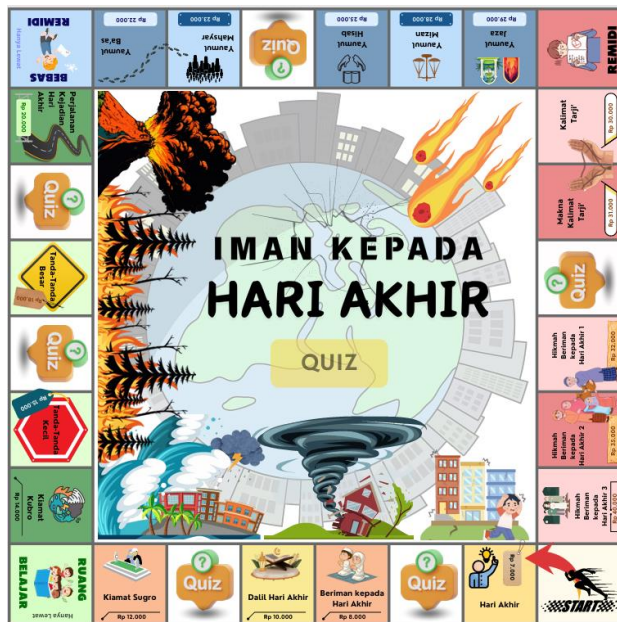
Gambar 4.15 Sebelum dan Setelah Revisi dengan Menambahkan Poin Kegiatan Refleksi Belajar

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari segi aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dari ahli media didapatkan saran perbaikan. Saran tersebut kemudian dijadikan acuan revisi media. Berikut hasil revisi media sesuai dengan saran dari ahli media:

- 1) Konsistensi ilustrasi apakah menggunakan icon/grafis/foto.
- 2) Kerapihan dan kejelasan batasan antara isi konten dan gambar pada papan permainan.

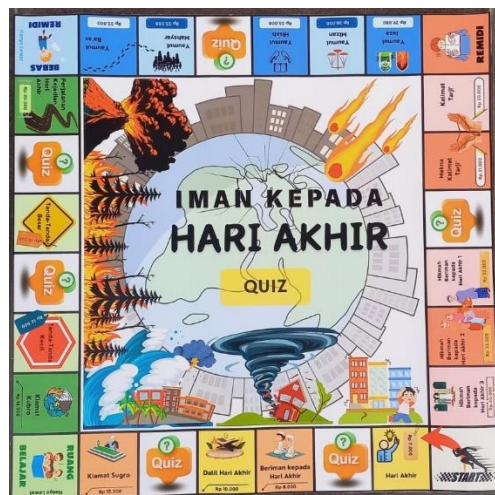


Gambar 4.16 Papan Monopoli sebelum revisi



Gambar 4.17 Papan monopoli setelah revisi

3) Finishing /penggunaan bahan dalam membuat produk jadinya.



Gambar 4.18 Papan Permainan Monopoli Dicetak dengan Menggunakan Bahan Kertas Ivory

f. Respon Calon Pengguna

Media permainan monopoli yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri Srumbung sebagai calon pengguna untuk mendapatkan data yang dapat memperkuat hasil validasi kelayakan media bahwa media permainan monopoli yang dibuat sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kegiatan untuk mendapatkan respon calon pengguna dari guru PAI dan siswa kelas VI SD Negeri Srumbung dilaksanakan dua tahap. Tahap I dilaksanakan pada tanggal 5 November 2024 saat jam ISHOMA pukul 11.30 sampai 13.00 WIB. Tahap II dilaksanakan pada tanggal 7 November 2024 saat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pukul 07.30 sampai 09.15 WIB.

Ujicoba tahap I dilakukan pada tanggal 5 November 2024 media diujicobakan kepada siswa yang berjumlah 5 anak (satu kelompok). Ujicoba dilaksanakan bertahap mulai dari penjelasan media permainan monopoli kepada siswa kemudian praktek secara langsung. Hasil ujicoba pada tanggal 5 November 2024 mendapatkan hasil positif. Berdasarkan hasil observasi, awalnya siswa terlihat sedikit bingung karena sistem monopoli yang diterapkan pada permainan tetapi setelah mencoba bermain siswa terlihat sangat antusias dan tanpa sadar menikmati waktu belajar agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar untuk menang.

Siswa merasa tertantang dengan adanya sistem jual beli dan denda sehingga siswa tampak berlomba-lomba untuk membeli petak.<sup>75</sup>



Gambar 4.19 Ujicoba Tahap I

Ujicoba media permainan monopoli tahap II dilakukan pada tanggal 7 November 2024 dilaksanakan bertahap mulai dari praktek dengan pemberian contoh oleh siswa yang sudah bermain pada ujicoba tahap I dibarengi dengan penjelasan dari peneliti ketika pemain berhenti disetiap petak. Setelah itu, siswa kelas VI dibagi menjadi 5 kelompok. Siswa yang telah bermain pada tahap awal menjadi banksit sekaligus memimpin jalannya permainan. Berdasarkan hasil observasi, permainan berjalan kondusif, terlihat dengan siswa yang asik bermain pada setiap kelompok. Siswa tidak banyak yang bertanya kepada peneliti terkait jalannya permainan. Siswa yang memimpin disetiap kelompok dapat mengatur jalannya permainan dengan baik. Siswa terlihat sudah memahami dan

---

<sup>75</sup> Observasi ujicoba tahap I di SD Negeri Srumbung, tanggal 7 November 2024.

menguasai permainan sehingga dapat membantu dan memandu temannya selama bermain.<sup>76</sup>



Gambar 4.20 Ujicoba Tahap II

Media permainan monopoli dapat membantu siswa untuk memahami materi iman kepada hari akhir dengan baik. Guru PAI menyampaikan:

...untuk penguatan media permainannya sudah bagus mbak. Yang terdapat di monopoli itu kan masih hal dasar ya. Jadi untuk penguatan setelah materi diajarkan itu sudah bagus. Materi yang ada di permainan tadi juga sudah mencakup materi-materi dasar yang ada di buku paket. Saya lihat tadi anak juga lebih semangat untuk berusaha menjawab soal dengan belajar.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Observasi uji coba tahap II di SD Negeri Srumbung, tanggal 7 November 2024.

<sup>77</sup> Hasil wawancara dengan Bu Ifnani di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

Hal tersebut juga disampaikan oleh beberapa siswa bahwa media permainan monopoli dapat membantu memahami bagian materi yang sebelumnya sulit tetapi setelah menggunakan media permainan monopoli siswa menjadi lebih paham. Beberapa siswa menyampaikan “saat bagian yaumul-yaumul itu saya kurang paham dulu, sekarang sudah paham.”.<sup>78</sup> “ada, saat peristiwa hari akhir sama kalimat tarji’ itu kurang paham, sekarang sudah paham.”.<sup>79</sup> “kiamat sugro, tapi sekarang sudah paham.”.<sup>80</sup> “yaumul ba’as, sekarang sudah paham.”.<sup>81</sup> Media permainan monopoli juga dapat mendorong keinginan belajar siswa. Beberapa siswa menyampaikan “iya, soalnya kalo nanti nggak bisa jawab pertanyaan nanti rasanya kayak bingung dan kena denda juga.”.<sup>82</sup> “iya, karena bisa membeli petak-petak tersebut dengan belajar dan kalo punya banyak petak bisa menang.”.<sup>83</sup> “Remidi, karena semua bisa masuk dan bisa belajar menggunakan buku. Soalnya kalo belajar nanti bisa jawab pertanyaan terus beli rumah.”.<sup>84</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli iman kepada hari akhir dapat membantu siswa memahami materi iman kepada hari akhir. Hal

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara dengan Dita di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>79</sup> Hasil wawancara dengan Mikaila di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>80</sup> Hasil wawancara dengan Alif di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>81</sup> Hasil wawancara dengan Tama di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan Dita di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan Tama di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>84</sup> Hasil wawancara dengan Tama di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

tersebut sesuai dengan kebutuhan belajar yang telah dilakukan pada tahap analisis kebutuhan, yaitu dibutuhkan media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi iman kepada hari akhir dan media pembelajaran yang dapat mencakup materi iman kepada hari akhir secara keseluruhan.

Selain itu, media permainan monopoli dapat membuat pengalaman belajar yang menyenangkan. Selaras dengan teori manfaat praktis media pembelajaran bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.<sup>85</sup> Wawancara dilakukan dengan guru PAI dan 6 siswa kelas VI. Guru PAI menyampaikan:

Pembelajaran seperti itu jelas anak lebih tertarik karena ada tantangan. Yang kedua anak itu dibikin enjoy senang dengan media itu. Kalo belajar itu senang, anak itu akan nyaman dan betah. Kalo belajar anak itu sudah nggak suka duluan susah masuk dan kok lama nggak selesai-selesai gitu. Jadi yang kayak tadi itu anak-anak sudah senang jadi nyaman dan anak aktif.<sup>86</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh beberapa pendapat siswa diantaranya menyampaikan “Menyenangkan, dan pas main tidak menyadari kalo waktunya udah habis. Rasanya kayak pengen main-main-main terus.”<sup>87</sup> Media permainan monopoli dapat mengurangi rasa takut siswa ketika belajar iman kepada hari akhir. Siswa

---

<sup>85</sup> Hamzah Pagarra, dkk. *Media*, hal. 13-22.

<sup>86</sup> Hasil wawancara dengan Bu Ifnani di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>87</sup> Hasil wawancara dengan Mikaila di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

menyampaikan “ada, karenakan dulu pernah diceritakan sama nenek kayak kiamat itu ngeri makanya sekarang belajar. Pas udah main rasanya kayak oh aku aku harus gini-harus gini biar bisa masuk surga dan nggak takut lagi.”<sup>88</sup> Siswa menyampaikan keinginannya untuk belajar dengan menggunakan media permainan monopoli pada kesempatan lain “iya karena seru, baru pertama kali main kan bingung tapi pas udah main ternyata seru banget pengen ulang lagi.”<sup>89</sup> Pendapat lain juga disampaikan oleh siswa “pengen, seru dan bisa dipahami menyenangkan dan uangnya banyak.”<sup>90</sup> Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, disimpulkan bahwa media permainan monopoli iman kepada hari akhir dapat membuat pengalaman belajar materi iman kepada hari akhir menjadi lebih menyenangkan.

#### g. Revisi II

Tahap revisi II dilakukan berdasarkan dari komentar, kritik, dan saran dari guru PAI dan siswa kelas VI yang telah mengamati dan mencoba media permainan monopoli. Hasil uji coba didapatkan dengan cara observasi dan wawancara yang telah dijelaskan pada tahap respon calon pengguna. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI maupun siswa tidak didapatkan hasil

---

<sup>88</sup> Hasil wawancara dengan Nasa di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>89</sup> Hasil wawancara dengan Mikaila di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

<sup>90</sup> Hasil wawancara dengan Tama di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

berupa saran perbaikan media. Media dinyatakan sudah bagus oleh guru PAI, beliau menyampaikan:

Kalo menurut saya sudah bagus, yang penting anaknya aktif. Tadi anaknya sudah aktif, walaupun ada satu dua yang mungkin karena kondisi anaknya karena kekuatan pikirannya kurang bisa jadi. Tapi secara keseluruhan sudah oke mbak sudah bagus anak sudah aktif semua.<sup>91</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli iman kepada hari akhir layak untuk diujicobakan tanpa revisi tahap II.

## 2. Kelayakan Media Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir

Media permainan monopoli mata pelajaran PAI materi iman kepada hari akhir yang divalidasi merupakan produk awal. Validasi media permainan monopoli dilakukan oleh 2 orang ahli, yaitu 1 ahli materi dan 1 ahli media. Tahap validasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang kelayakan produk yang dikembangkan dan untuk memperoleh masukan perbaikan berupa komentar, saran, dan kritikan yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan produk. Untuk mendapatkan data validasi, peneliti menggunakan angket dengan jenis skala *likert* berskala 1-5 dan hasilnya dianalisis secara deskriptif dengan persentase. Hasil persentase dari penilaian kelayakan media permainan monopoli

---

<sup>91</sup> Hasil wawancara dengan Bu Ifnani di SD Negeri Srumbung, 7 November 2024.

kemudian didasarkan pada kategori kelayakan berdasarkan kriteria oleh Arikunto sebagai berikut<sup>92</sup>:

Tabel 4.14 Kriteria Kelayakan Media

| No. | Skor dalam persen (%) | Kategori Kelayakan |
|-----|-----------------------|--------------------|
| 1.  | < 20%                 | Sangat Tidak Layak |
| 2.  | 21% - 40%             | Tidak Layak        |
| 3.  | 41% - 60%             | Cukup Layak        |
| 4.  | 61% - 80%             | Layak              |
| 5.  | 81% - 100%            | Sangat Layak       |

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam pengembangan media permainan monopoli iman kepada hari akhir ini dilakukan oleh Bapak Syaifulloh Yusuf, S. Pd. I., M. Pd. I. yang merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Validasi media monopoli iman kepada hari akhir dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang terdiri 18 butir aspek pembelajaran. Berikut hasil validasi kelayakan media monopoli iman kepada hari akhir yang ditinjau dari aspek pembelajaran oleh ahli materi:

Tabel 4.15 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

| No. | Aspek | Nilai |   |   |   |   |
|-----|-------|-------|---|---|---|---|
|     |       | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |

<sup>92</sup> Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, Uji., hal. 207.

| Aspek Pembelajaran |                                              |  |   |   |   |
|--------------------|----------------------------------------------|--|---|---|---|
| 1.                 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran |  |   | √ |   |
| 2.                 | Kedalaman soal sesuai materi                 |  |   | √ |   |
| 3.                 | Kejelasan uraian soal                        |  |   |   | √ |
| 4.                 | Kejelasan petunjuk belajar                   |  | √ |   |   |
| 5.                 | Aktualitas materi yang disajikan             |  |   | √ |   |
| 6.                 | Kecukupan jumlah soal                        |  |   |   | √ |
| 7.                 | Kelengkapan cakupan soal                     |  |   | √ |   |
| 8.                 | Tingkat kesulitan soal sesuai materi         |  |   | √ |   |
| 9.                 | Variasi soal                                 |  | √ |   |   |
| 10.                | Keruntutan alur pikir                        |  |   | √ |   |
| 11.                | Interaktivitas siswa dengan media            |  |   | √ |   |
| 12.                | Penumbuhan motivasi belajar                  |  |   |   | √ |
| 13.                | Bahasa soal yang mudah dipahami              |  |   | √ |   |
| 14.                | Kemudahan pembelajaran untuk dipahami        |  |   | √ |   |
| 15.                | Kebenaran soal secara teori dan konsep       |  |   |   | √ |
| 16.                | Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan  |  |   | √ |   |
| 17.                | Ketepatan kunci jawaban dengan soal          |  |   | √ |   |

|                    |                                               |                |   |  |  |  |
|--------------------|-----------------------------------------------|----------------|---|--|--|--|
| 18.                | Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi |                | √ |  |  |  |
| <b>Jumlah skor</b> |                                               | <b>71</b>      |   |  |  |  |
| <b>Persentase</b>  |                                               | <b>78,89 %</b> |   |  |  |  |
| <b>Kategori</b>    |                                               | <b>Layak</b>   |   |  |  |  |

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media permainan monopoli iman kepada hari akhir oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran mendapatkan jumlah skor sebesar 68 dengan persentase 78,89 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli iman kepada hari akhir pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam “**Layak**” untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran.

Media permainan monopoli dikategorikan layak karena terdapat empat indikator yang dinilai sangat baik menurut ahli materi pada aspek pembelajaran, yaitu nomor 3, 6, 12, dan 15. Indikator ketiga, yaitu kejelasan uraian soal merupakan penilaian tentang kejelasan soal yang terdapat pada kartu hak milik dan soal quiz. Indikator keenam, yaitu kecukupan jumlah soal merupakan penilaian tentang jumlah soal yang terdapat pada kartu hak milik yang berjumlah 18 soal isian dan pertanyaan pada kartu quiz yang berjumlah 30 soal pilihan ganda. Indikator kedua belas, yaitu penumbuhan motivasi belajar merupakan penilaian terkait penumbuhan motivasi belajar siswa saat menggunakan media permainan monopoli. Hal ini selaras dengan teori yang

dikemukakan oleh sadiman, dkk terkait kelebihan permainan sebagai media pembelajaran, yaitu permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan suatu yang menghibur serta memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.<sup>93</sup> Indikator kelima belas, yaitu kebenaran soal secara teori dan konsep merupakan penilaian terkait apakah soal tersebut sudah sesuai dengan teori dan konsep materi iman kepada hari akhir. Soal yang terdapat dalam media permainan monopoli dalam pembuatannya bersumber dari materi dalam buku paket kurikulum merdeka yang dipakai dalam pembelajaran PAI.

Indikator yang dinilai baik diantaranya indikator 1, 2, 5, 7, 8, 10 yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman soal sesuai materi, aktualitas materi yang disajikan, kelengkapan cakupan soal, tingkat kesulitan soal sesuai materi, dan keruntutan alur pikir. Keenam indikator tersebut sangat penting dalam pembelajaran karena media yang dipakai harus sesuai, relevan dan mendukung tujuan pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan teori media pembelajaran adaptif bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan, dan kondisi pengguna.<sup>94</sup> Tujuan pembelajaran dan

---

<sup>93</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media*, hal. 80-81.

<sup>94</sup> Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, *Model*, hal. 39.

materi yang digunakan dalam media permainan ini adalah materi tentang Iman kepada Hari Akhir. Materi tersebut sesuai dengan karakteristik Pendidikan Agama Islam, yaitu prinsip-prinsip dasar Islam termuat dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu akidah yang merupakan pemaparan dari konsep iman, syariah yang merupakan pemaparan dari konsep Islam dan akhlak yang merupakan pemaparan dari konsep ihsan.<sup>95</sup> Selain itu, materi hikmah beriman kepada hari akhir yang terkandung dalam soal permainan monopoli berisikan implementasi hikmah beriman kepada hari akhir dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan karakteristik Pendidikan Agama Islam, yaitu mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk menguasai berbagai ajaran Islam, tetapi yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, keutuhan dan keterpaduan antara ranah kognitif, afektif dan psikomotiknya sangat ditekankan.<sup>96</sup>

Indikator sebelas, yaitu interaktivitas siswa dengan media dinilai baik karena sistem permainan media monopoli dapat memunculkan interaksi antara siswa dengan media. Hal

---

<sup>95</sup> Ishak, *Karakteristik.*, hal. 175.

<sup>96</sup> *Ibid*, hal. 175.

tersebut sesuai dengan teori model SECTIONS oleh Tony bates pada poin *Interaction* (interaksi) salah satu fungsi media pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk memfasilitasi proses pembelajaran.<sup>97</sup> Selain itu, media permainan dapat memunculkan interaksi antara siswa dengan media karena pembelajaran berbasis permainan memiliki fitur-fitur yang interaktif yang dapat memudahkan siswa mengobservasi secara visual dan merasakan secara simulasi tentang kegagalan dan kesuksesan dalam penyelesaian tugas pembelajaran.<sup>98</sup> Indikator 13, 14, 16, dan 17, yaitu bahasa soal yang mudah dipahami, kemudahan pembelajaran untuk dipahami, ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan dan ketepatan kunci jawaban dengan soal dinilai baik. Keempat indikator tersebut penting dalam media pembelajaran karena berkaitan dengan bahasa yang merupakan sarana komunikasi dan berpikir. Hal tersebut sesuai dengan teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa anak-anak menggunakan bahasa bukan hanya untuk komunikasi sosial, tetapi juga untuk merencanakan, memonitor perilaku mereka dengan caranya sendiri.<sup>99</sup>

---

<sup>97</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media.*, hal. 9-13.

<sup>98</sup> Anang Fathoni, dkk, *Media.*, hal.56.

<sup>99</sup> Ivo Renata Wardani, dkk, *Teori.*, hal. 342.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam pengembangan media permainan monopoli iman kepada hari akhir ini dilakukan oleh Ibu Mir'atun Nur Arifah, S. Pd. I., M. Pd. I. yang merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Validasi media monopoli iman kepada hari akhir dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang terdiri 11 butir aspek rekayasa media dan 14 butir aspek komunikasi visual. Berikut hasil validasi media monopoli iman kepada hari akhir yang ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media:

Tabel 4.16 Hasil Validasi oleh Ahli Media

| No.                  | Aspek                                                | Nilai |   |   |   |   |
|----------------------|------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|                      |                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Rekayasa Media |                                                      |       |   |   |   |   |
| 1.                   | Ketepatan memilih media                              |       |   |   |   | √ |
| 2.                   | Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)            |       |   |   | √ |   |
| 3.                   | Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) |       |   |   |   | √ |
| 4.                   | Usabilitas (mudah digunakan)                         |       |   |   |   | √ |
| 5.                   | Keefektifan dalam penggunaan                         |       |   |   | √ |   |
| 6.                   | Keefisienan dalam pengembangan                       |       |   |   |   | √ |

|                         |                                                                                     |              |  |   |   |   |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--|---|---|---|
| 7.                      | Kejelasan petunjuk penggunaan media                                                 |              |  |   | √ |   |
| 8.                      | Variasi alat permainan                                                              |              |  |   |   | √ |
| 9.                      | Reusabilitas (dapat digunakan kembali)                                              |              |  |   |   | √ |
| 10.                     | Kerapian desain                                                                     |              |  |   | √ |   |
| 11.                     | Kemenarikan desain                                                                  |              |  |   | √ |   |
| Jumlah skor             |                                                                                     | 50           |  |   |   |   |
| Persentase              |                                                                                     | 90,9 %       |  |   |   |   |
| Kategori                |                                                                                     | Sangat Layak |  |   |   |   |
| Aspek Komunikasi Visual |                                                                                     |              |  |   |   |   |
| 12.                     | Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif) |              |  | √ |   |   |
| 13.                     | Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, dan unik)                       |              |  |   | √ |   |
| 14.                     | Sederhana                                                                           |              |  |   | √ |   |
| 15.                     | Pemilihan jenis huruf                                                               |              |  |   | √ |   |
| 16.                     | Ukuran huruf yang digunakan                                                         |              |  |   |   | √ |
| 17.                     | Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)                                           |              |  |   |   | √ |
| 18.                     | Keterbacaan teks                                                                    |              |  |   |   | √ |
| 19.                     | Tampilan gambar yang disajikan                                                      |              |  |   | √ |   |
| 20.                     | Ketepatan penempatan gambar                                                         |              |  |   | √ |   |
| 21.                     | Keseimbangan proporsi gambar                                                        |              |  |   | √ |   |

|                    |                                         |                     |  |  |   |   |
|--------------------|-----------------------------------------|---------------------|--|--|---|---|
| 22.                | Kesesuaian gambar yang mendukung materi |                     |  |  | √ |   |
| 23.                | Pengaturan tata letak                   |                     |  |  |   | √ |
| 24.                | Komposisi warna                         |                     |  |  | √ |   |
| 25.                | Keserasian pemilihan warna              |                     |  |  | √ |   |
| <b>Jumlah skor</b> |                                         | <b>59</b>           |  |  |   |   |
| <b>Persentase</b>  |                                         | <b>84,28 %</b>      |  |  |   |   |
| <b>Kategori</b>    |                                         | <b>Sangat Layak</b> |  |  |   |   |

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media permainan monopoli iman kepada hari akhir oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media mendapatkan jumlah skor sebesar 50 dengan persentase 90,9 % sedangkan untuk aspek komunikasi visual mendapatkan jumlah skor sebesar 59 dengan persentase 84,28 % sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli iman kepada hari akhir pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam “**Sangat Layak**” untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran.

Media permainan monopoli dikategorikan sangat layak pada aspek rekayasa media karena terdapat enam indikator yang dinilai sangat baik menurut ahli media, yaitu indikator 1, 3, 4, 6, 8, dan 9. Indikator kesatu, yaitu ketepatan pemilihan media sangat penting dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan belajar seperti yang telah dilakukan pada tahap analisis kebutuhan. Hal ini selaras dengan teori SECTIONS oleh Tony Bates bahwa pemilihan media harus mempertimbangkan beberapa hal diantaranya kebutuhan proses belajar, karakteristik siswa, dan pemilihan media berdasarkan

pembelajaran.<sup>100</sup> Indikator 3, 4, 6, dan 9, yaitu *maintainable*, usabilitas, dan keefektifan dalam penggunaan media harus diperhatikan karena terkait dengan kemudahan dalam penggunaan media. Hal tersebut selaras dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pada aspek rekayasa media oleh Romi Satria Wahono.<sup>101</sup> Indikator 8, yaitu variasi alat permainan dinilai sangat baik. Alat permainan yang digunakan dalam media permainan monopoli ini mengacu pada alat permainan monopoli umum, yaitu papan permainan, kartu hak milik, kartu dana umum dan kesempatan (sedangkan pada media monopoli ini diadaptasi menjadi kartu quiz), uang mainan (dalam media monopoli ini mata uang dolar diganti dengan mata uang rupiah), dadu dua biji, dan 4 buah pion.

Indikator 2, 5, dan 7 dinilai baik, yaitu reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian media), keefektifan dalam penggunaan, dan kejelasan petunjuk penggunaan. Keefektifan media sangat penting dalam pembelajaran karena media dapat membantu proses belajar menjadi lebih optimal selaras dengan teori manfaat belajar praktis dari penggunaan media pembelajaran bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media*, hal. 9-13.

<sup>101</sup> Romi Satria Wahono, *Aspek*, (2006).

<sup>102</sup> Hamzah Pagarra, dkk. *Media*, hal. 13-22.

Kejelasan petunjuk pengguna media dalam permainan monopoli ini dibuat dalam bentuk buku peraturan dan ketentuan permainan.

Media permainan monopoli dikategorikan sangat layak pada aspek komunikasi visual oleh ahli media karena terdapat empat indikator yang dinilai sangat baik, yaitu indikator 16, 17, 18, dan 23. Indikator tersebut diantaranya ukuran huruf yang digunakan, pengaturan jarak (huruf, baris, karakter), keterbacaan teks, dan pengaturan tata letak. Keempat indikator tersebut sangat penting dalam desain suatu media pembelajaran supaya siswa dapat melihat dengan jelas isi dari konten di dalam media. Hal tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Smaldino terkait unsur visual yaitu unsur keterbacaan untuk indikator nomor 16, 17, 18 bahwa konten visual tidak bisa dipahami kecuali kalau audiens (pembacanya) dapat melihat format kata atau gambar pada konten visual. Legibilitas dapat diperbaiki dengan cara berkreasi dengan mengubah ukuran, jenis huruf dan kontras menjadi enak dilihat sehingga memberi kemudahan untuk dibaca.<sup>103</sup>

Smaldino juga memberikan beberapa saran terkait penggunaan gaya huruf diantaranya gaya huruf untuk menyampaikan pesan pembelajaran sebaiknya menggunakan gaya huruf yang polos dan tidak banyak hiasan, Ukuran huruf di dalam media visual harus

---

<sup>103</sup> Dian Kristyanto, Mengembangkan., hal. 146.

disesuaikan dengan cara penggunaannya agar teks tersebut dapat terbaca dengan baik oleh siswa, Spasi antara huruf dan antara baris, Warna huruf harus dibuat kontras dengan warna latar belakang agar mudah terbaca, Utamakan menggunakan huruf kecil dan gunakan huruf besar sewajarnya saja.<sup>104</sup> Kaitannya dengan media permainan monopoli yang dikembangkan diantaranya pada indikator 15 terkait pemilihan jenis huruf dinilai baik, gaya huruf dalam media monopoli menggunakan font Nourd yang memberikan kesan santai untuk media berbasis permainan pada siswa SD. Ukuran huruf yang digunakan dalam media monopoli untuk nama materi pada setiap petak berukuran 14 sedangkan ukuran font untuk judul media monopoli pada papan permainan adalah 100 yang dibuat dengan aplikasi *Canva*. Perbedaan ukuran font tersebut menunjukkan bahwa ukuran huruf telah disesuaikan dengan cara penggunaannya. Spasi yang digunakan dalam media monopoli adalah 1.5 agar lebih mudah terbaca. Warna huruf yang dipakai pada media monopoli adalah dominan hitam sehingga sudah tampak kontras dengan latar belakang huruf yang cenderung menggunakan warna cerah atau *soft*. Pada media monopoli ini huruf kapital hanya digunakan pada awal kalimat dan judul selain itu ditulis dengan huruf kecil.

Indikator 13, 14, 19, 20, 21, dan 22, yaitu kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, dan unik), sederhana, tampilan

---

<sup>104</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media..*, hal. 76.

gambar yang disajikan, ketepatan penempatan gambar, keseimbangan proporsi gambar, kesesuaian gambar yang mendukung materi dinilai baik. Keenam indikator tersebut selaras dengan teori Smaldino terkait pengaturan dan keseimbangan pada unsur media visual.<sup>105</sup> Kaitannya dengan media monopoli adalah penentuan bentuk desain pada media monopoli ini disesuaikan dengan papan permainan monopoli umum yang berupa kotak-kotak tabel ditepi papan yang berjumlah 28 kotak sedangkan tengah papan dibuat lapang untuk mengilustrasikan gambaran materi Iman kepada Hari Akhir dan penempatan judul. Penentuan penataan desain pada setiap petak didasarkan pada urutan sub-bab materi iman kepada hari akhir. Didalam setiap petak gambar yang mengilustrasikan topik materi diletakkan diatas tengah dengan batas margin sedangkan konten materi berada di bawah gambar. Selain 6 indikator diatas teori penentuan bentuk desain juga masuk dalam indikator 10 pada aspek rekayasa media terkait kerapihan desain. Keseimbangan merupakan penentuan garis simetris yang seimbang secara vertical dan horizontal. <sup>106</sup> Media permainan monopoli dirancang dengan bentuk persegi dengan ukuran 40 x 40 cm. Tabel atau petak berbentuk persegi panjang dengan posisi vertikal yang saling berhubungan pada tepi papan sedangkan pada bagian tengah garis

---

<sup>105</sup> Dian Kristyanto, Mengembangkan., hal. 146.

<sup>106</sup> Ibid.

dihapuskan dan dibuat lapang untuk ilustrasi gambaran materi hari akhir dan penempatan judul.

Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dalam proses penyalurannya. Sehingga unsur warna pada media visual merupakan bagian yang sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Smaldino terkait penentuan warna pada media visual. Penentuan warna harus memperhatikan nilai keharmonisan antara perpaduan warna yang akan digunakan dalam konten visual.<sup>107</sup> Kaitannya dengan media permainan monopoli adalah indikator 24 dan 25, yaitu komposisi warna dan keserasian pemilihan warna dinilai baik. Selain itu, indikator 11 terkait kemenarikan desain pada aspek rekayasa media juga dipengaruhi oleh penentuan warna. Media permainan monopoli menggunakan warna pastel untuk latar belakang setiap petak, gambar ilustrasi dengan warna yang cerah, dan tulisan dominan menggunakan warna hitam atau warna gelap, seperti warna navy pada petak bebas remidi dan hijau tua pada petak ruang belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan warna pada media monopoli sudah harmonis dan kontras sehingga menarik untuk dipandang.

---

<sup>107</sup> Ibid.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian ini, pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir di SD Negeri Srumbung dilakukan menggunakan model ADDIE yang berfokus pada tiga tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, materi, dan kompetensi dengan metode wawancara dan observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir adalah media permainan monopoli. Pada tahap *Design*, konsep permainan monopoli dirancang, mencakup perancangan papan permainan, kartu hak milik, kartu quiz, peraturan permainan, dan instrumen penilaian kelayakan media. Pada tahap *Development*, desain media permainan monopoli dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan dicetak menjadi produk siap pakai. Media yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Kelayakan media permainan monopoli Pendidikan Agama Islam materi iman kepada Hari Akhir dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian kelayakan media permainan monopoli iman kepada hari akhir oleh

ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran mendapatkan jumlah skor sebesar 68 dengan persentase 78,89 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Hari Akhir “Layak” untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian kelayakan media permainan monopoli iman kepada hari akhir oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media mendapatkan jumlah skor sebesar 50 dengan persentase 90,9 % sedangkan untuk aspek komunikasi visual mendapatkan jumlah skor sebesar 59 dengan persentase 84,28 % sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli Pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari akhir “Sangat Layak” untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terdapat saran sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian pengembangan media permainan monopoli Pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari akhir hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja sehingga diharapkan adanya penelitian lebih lanjut hingga tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*) agar keefektifan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran dapat diketahui.
2. Produk serupa yaitu media permainan monopoli dapat dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih mendalam dan lebih luas dengan

penambahan fitur lain yang mendukung sehingga media permainan monopoli menjadi lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, Mohd. L., Yuliastrin, A., & Vebrianto, R. 2023. "The Effect of Hybrid Learning-Based I-Book Media to Improve Language Literacy in Elementary Schools". *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 16. No. 2.
- Alimin. 2022. "Analisis Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 dalam Mengembangkan Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 20. No. 1.
- Alimuddin, J. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*. Vol. 4. No. 02.
- Almada, I. K. B. A., Suwiwa, I. G., & Almada, H. 2020. "Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan". *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*. Vol. 5. No. 2.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. 2021. "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi". *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*. Vol. 4. No. 1.
- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV. Graha Edu.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, Hamdan Husein dan Dessy Noor Ariani. 2019. "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar". *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 5. No. 1.

- Ernawati, I., dan Sukardiyono, T. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol. 2. No. 2.
- Fathoni, Anang. dkk. 2021. *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Firmansyah, M. I. 2019. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi”. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 17. No. 2.
- Gunawan dan Asnil Aida Ritonga. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali.
- Harahap, M., & Fitria, D. 2023. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Salsabila TA 2022/2023”. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*. Vol. 1. No. 4.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. 2022. “The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes”. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 15. No. 2.
- Ishak, I. 2021. “Karakteristik Pendidikan Agama Islam pada Lembaga Pendidikan”. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*. Vol. 2. No. 2.
- Isnaini, A. N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta.
- Jannah, Atiratul. 2023. “Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8. No. 2.
- Jusuf, Heni. 2016. “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”. *Jurnal TICOM*. Vol. 5. No. 1.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya.

- Kristyanto, Dian. 2018. "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual". *Jurnal Ilkahan Pustakawan Indonesia*. Vol. 3. No. 2.
- Kurniawan, D. A. 2020. "Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*. Vol. 3. No. 1.
- Litually, S. J., Serpara, H., & Wenno, E. C. 2022. "The Effect of Kahoot! Learning Media on Learning Outcomes of German Language Students". *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. Vol. 16. No. 2.
- Lumbantoruan, Yuni dan Dorlan Naibaho. 2023. "Media Pembelajaran", *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan HUMANIORA*. Vol. 2. No. 4.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD N Meruya Selatan 06 Pagi". *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol. 3. No. 2.
- Marhamah, M. 2021. "Pendidikan Sabar dalam Al-Qur'an (Kajian Surat Al-Baqarah Ayat 153-157)". *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4. No. 1.
- Marisa, Fitria. dkk. 2020. "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan", *JOINTECS: Journal of Information Technology and Computer Science*. Vo. 5. No. 3.
- Moto, M. M. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan". *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol. 3. No. 1.
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Pagarra, Hamzah. dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Paino, M., & Chin, J. 2011. "Monopoly And Critical Theory: Gaming in A Class on The Sociology of Deviance". *Simulation & Gaming*. Vol. 42. No. 5.

- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) pada Pembelajaran Matematika". *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. Vol. 6. No. 2.
- Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rahmiati, dkk. 2020. "Pelatihan Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar Tanjung Sari Melalui Permainan Edukatif Sederhana". *Jurnal SOLMA*. Vol. 9. No. 1.
- Rizal, Serial Utama. dkk. 2015. *Media Pembelajaran Edisi Revisi Panduan Membuat Presentasi Menarik untuk Pendidik dan Peserta Didik*. Bekasi: CV. Nurani.
- Ruhyadi, Siti Ghaida Sri Afira. 2021. "Pengembangan Media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) Pada Tema 2 Kelas IV MI Al-Firdaus Bandung". *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 2. No. 2.
- Sadiman, Arief. dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sartikaningrum, R. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel". *Skripsi*. Yogyakarta: S1 Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". *Jurnal Studi Sosial*. Vol. 4. No. 1.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Surikno, Heri. dkk. 2022. "Hakikat Pendidikan Islam: Telaah Makna, Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam di Indonesia". *AL-Mau'izhah*. Vol. 12. No. 1.

- Wahyuningrum, R. 2021. "The Use of Monopoly Learning Media in Increasing the Learning Motivation of Elementary School Students". *Social, Humanities, and Educational Studies (SHes): Conference Series*. Vol. 4. No. 5.
- Wardani, Ivo Renata. dkk. 2023. "Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran". *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4. No. 2.
- Zega, Refni Fajar Wati. 2023. "Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4. No. 2.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Lembar dan Transkrip Wawancara

Nama Informan : Ifnani Nurhayati, S.Pd.I.  
Jabatan : Guru Mata Pelajaran PAI  
Hari dan Tanggal : Selasa, 17 September 2024  
Waktu : 14.00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah

| NO | TOPIK        | PERTANYAAN                                            | JAWABAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|--------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a. | Pembelajaran | 1) Kurikulum apa yang dipakai dalam pembelajaran PAI? | Kurikulum Merdeka dari kelas 1-6                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|    |              | 2) Bagaimana karakteristik materi PAI?                | Menyenangkan, karena sebenarnya PAI itu sesuai dengan keseharian kita. Tetapi untuk anak yang jarang atau kurang mengenal PAI terutama dari lingkungan keluarganya memang agak sulit untuk menerima materi PAI. Tetapi Sebagian besar siswa di SD N Srumbung sudah cukup mengenal dan dapat menerima dengan baik. Bahkan ada |

|  |  |                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|--|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |                                                                        | <p>beberapa siswa yang lanjut sekolah dipondok.</p> <p>Materi PAI merupakan materi yang pasti dan monoton.</p> <p>Karena PAI adalah materi yang monoton maka guru harus bisa menyampaikan materi dengan cara yang bervariasi supaya siswa tidak bosan, siswa sangat suka dengan penyampaian materi dengan menggunakan permainan.</p> |
|  |  | <p>3) Sumber belajar apa saja yang dipakai dalam pembelajaran PAI?</p> | <p>LKS dan buku paket dr kemenag (buku lks lebih banyak soal jd lebih sering dipakai untuk Latihan soal di buku paket lebih sedikit sedangkan materi dari keduanya)</p> <p>LKS: sumatif pilihan ganda (20), isian (10), essay (5), perbaikan dan pengayaan. Setiap satu tema.</p> <p>Materi di buku LKS di buku paket sama.</p>      |
|  |  | <p>4) Pendekatan atau Metode apa yang</p>                              | <p>Biasanya pakai metode ceramah dulu setelah itu</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|  |  |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--|--|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>digunakan dalam proses pembelajaran PAI?</p> | <p>nanti ice breaking sesuai tema, misaal tepuk tepuk rukum man islam wudhu. Terus nanti ditengah Pelajaran kalau mulai rame nanti kita ajak tepuk lagi atau nyanyi.</p> <p>Tapi selama pembelajaran berjalan akan disesuaikan dengan materi contoh:</p> <p>Saat materi asmaul husna anak anak diajak untuk tepuk asmaul husna agar lebih mudah hafal. Latihan membuat kaligrafi asmaul husna (dua nama).</p> <p>Ice breaking, dilakukan sesuai tema:</p> <p>Materi iman kepada hari akhir, diawal pembelajaran anak-anak akan melakukan tepuk rukun iman, tepuk wudhu, dll yang berhubungan dengan tema materi. Ice breaking juga dilakukan ditengah2 pembelajaran Ketika suasana kelas sudah mulai tidak kondusif.</p> |
|--|--|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |  |                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>5) Bagaimana evaluasi atau penilaian pembelajaran PAI biasanya dilakukan? (baik harian atau semester)</p> | <p>Ujian harian diambil dari soal yang ada di LKS.</p> <p>Ujian harian pasti selalu ada setiap harinya entah itu dari tanya jawab, checklist, penugasan.</p> <p>Ujian semester untuk kurikulum Merdeka uts diambil dari ulangan harian sedangkan untuk penilaian akhir soal dari kemenag.</p>                                                                                        |
|  |  | <p>6) Bagaimana sarpras atau fasilitas sekolah terkait pembelajaran?</p>                                     | <p>Untuk alat peraga atau fasilitas pembelajaran PAI masih kurang.</p> <p>saya biasanya buat sendiri ketika membutuhkan sebuah alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran. Contoh:</p> <p>Alat peraga surat al-ma'un berupa potongan-potongan ayat, kata, atau bahkan potongan huruf yang kemudian diurutkan oleh siswa.</p> <p>Sudah ada fasilitas proyektor disetiap kelas.</p> |

|  |  |                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>7) Bagaimana tanggapan anda mengenai materi Iman kepada Hari Akhir?</p> | <p>Kalau saya membawakannya dengan cerita, saya baca buku dulu agar pas menjelaskan ke anak itu kita bisa menjelaskan ke anak dengan bukti yang sudah kita dapat</p> <p>Materi iman kepada hari akhir memang materi yang membawa suasana yang kurang menyenangkan bagi siswa tetapi itu juga tergantung dari penyampaian dari guru. Saya biasanya membawakan materi ini dengan cara bercerita dan didasari dengan bukti-bukti yang nyata dari berbagai referensi. Sehingga dari pada takut dan merasa terbebani anak akan lebih tertarik untuk mendengarkan cerita dari peristiwa yang belum pernah terjadi. Hal tersebut dapat membangkitkan rasa penasaran anak terkait kejadian-kejadian hari</p> |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |  |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                 |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |                                                                                            | akhir yang belum pernah mereka temui atau bayangkan.                                                                                                                                                                            |
|  |  | 8) Bagaimana respon peserta didik terhadap materi Iman kepada Hari Akhir?                  | Respon anak suka, senang dan asik. Anak banyak yang bertanya terkait kejadian di hari akhir. Anak senang mendengarkan cerita terkait kejadian-kejadian pada hari akhir.                                                         |
|  |  | 9) Bagaimana tanggapan anda tentang peran penting media dalam pembelajaran?                | Sangat penting, memudahkan siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi karena pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media dapat membuat proses penyampaian materi menjadi lebih mudah untuk dilakukan. |
|  |  | 10) Media pembelajaran apa yang anda gunakan dalam mengajar materi Iman kepada Hari Akhir? | Ceramah, cerita dan tanya jawab. Karena untuk kelas 6 jika sering menggunakan permainan biasanya materi tidak akan sempat terkejar. Waktu pembelajaran kelas 6 lebih sedikit dari pada                                          |

|    |         |                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|---------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |         |                                                                               | <p>kelas dibawahnya karena kelas 6 banyak ujian atau tryout yang harus dilakukan. Sehingga pembelajaran PAI dikelas 6 berfokus pada materi agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga tidak banyak menggunakan metode atau media yang beraneka ragam seperti permainan karena lumayan menyita waktu dan akhirnya tidak semua materi dapat tersampaikan.</p> |
| b. | Kendala | 1) Apa kendala yang ditemui dalam mengajar materi PAI?                        | <p>Kurang wawasan pengetahuan. Sehingga kemampuan untuk menyampaikan atau menjelaskan argument kepada siswa sering bingung atau kurang kuat.</p>                                                                                                                                                                                                                      |
|    |         | 2) Apa kendala yang ditemui dalam mengajar materi Iman kepada Hari Akhir? Dan | <p>Materi iman kepada hari akhir kan panjang ya mbak. Saya biasanya menggunakan metode bercerita tetapi waktunya kurang, media PAI</p>                                                                                                                                                                                                                                |

|  |  |                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | kendala mengembangkan media                                                       | disekolah terkait materi iman kepada hari akhir itu belum ada karena untuk media biasanya kita membuat sendiri. Kalau ingin beli juga ada tapi RKAS nya juga terbatas. Kendala dalam mengembangkan media: kurang waktu dan dana.                                                                                                                             |
|  |  | 3) Apakah terdapat kendala terkait metode pembelajaran? (kurangnya referensi dll) | Metodenya sudah cukup bervariasi disesuaikan dengan materi, tetapi yang terpenting bagaimana materi dapat tersampaikan dengan baik ke siswa. Tetapi terkait istilah-istilah asing pada pembelajaran PAI siswa mudah lupa, seperti tawadhu'. Saya cukup kesulitan untuk menemukan cara agar siswa dapat mengingat dengan baik istilah-istilah asing tersebut. |
|  |  | 4) Apakah terdapat kendala dari kebijakan yang diterapkan                         | Disekolah ini anak dapat membawa hp. Sejauh ini tidak terdapat kebijakan yang menghambat baik                                                                                                                                                                                                                                                                |

|  |  |                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>disekolah baik dari pihak sekolah ataupun pemerintah? (seperti siswa dilarang menggunakan gadget selama proses pembelajaran, jika kita ingin membawa IT ke dalam kelas)</p> | <p>dari sekolah maupun pemerintah.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|  |  | <p>5) Apakah terdapat kendala dalam penggunaan fasilitas sekolah? (terkait kemampuan anda dalam pengoprasiannya)</p>                                                           | <p>Tempat ibadah (mushola): untuk praktek sholat maupun wudhu terbatas jadi tidak bisa dilakukan secara serentak karena keterbatasan tempat sehingga dilakukan secara bergantian.</p> <p>Kalau guru lain itu sering mbak pakai game di website itu atau pakai proyektor. Tapi kalau saya jarang karena kurang tau cara penggunaannya karena sudah pengaruh usia jadi saya nunak nunuk (gagap teknologi). Kalau mau pakai video</p> |

|    |                           |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                           |                                                                                     | <p>biasanya saya minta tolong ke guru muda. Tetapi kalau terlalu sering minta tolong juga tidak enak hati</p>                                                                                                                                                                                                                     |
|    |                           | <p>6) Kendala apa yang biasanya terjadi atau ditemui pada peserta didik?</p>        | <p>Anak kurang menghormati guru, contoh Ketika saya bertanya siswa menjawab dengan pertanyaan juga atau tidak menjawab pertanyaan dengan serius dan malah menjawab dengan candaan.</p> <p>Saya biasanya akan menindak lanjuti siswa yang bersangkutan dengan hukuman-hukuman kecil, seperti hafalan, maju di depan kelas dll.</p> |
| c. | Solusi atau tindak lanjut | <p>1) Terkait kendala dari Guru PAI, bagaimana anda mengatasi kendala tersebut?</p> | <p>Memberikan sanksi positif</p> <p>Jika ada siswa yang bercanda sendiri dengan temannya (gojek) dan susah diatur saya akan meminta anak itu maju kedepan kelas untuk hafalan surat-surat</p>                                                                                                                                     |

|  |  |                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |                                                                                                     | <p>pendek, tapi terkadang siswa tidak berani maju sendiri jadi saya akan mencari teman.</p> <p>Saya juga memberikan sanksi berupa membersihkan kamar mandi, tetapi lama kelamaan malah suka membersihkan kamar mandi dari pada mengikuti pembelajaran. Jadi saya sudah tidak pakai sanksi tersebut. Saya juga memberikan sanksi kepada siswa berupa sholat dhuha berjamaah.</p> |
|  |  | <p>2) Bagaimana pihak sekolah mengatasi kendala tersebut? (mengadakan pelatihan, workshop, dll)</p> | <p>Sekolah mengadakan pelatihan untuk guru dalam menggunakan IT. Pelatihan untuk membuat quizziz. Saya merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pelatihan tersebut. Tetapi, saat mengaplikasikan sendiri membuat quizziz dirumah lupa langkah-langkah pembuatannya, jadi saya nggak mencoba</p>                                                                               |

|  |  |                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |                                                                                                  | <p>lagi. Masih butuh pendampingan kalau mau coba sendiri.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|  |  | <p>3) Menurut anda apa media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran PAI pada anak SD?</p> | <p>Tergantung tema dari setiap materi yang akan diajarkan.</p> <p>Untuk kelas bawah lebih dibutuhkan media yang dapat membantu siswa untuk memahami dan menghafalkan huruf hijaiyah.</p>                                                                                                                                                                                |
|  |  | <p>4) Apakah media berbasis permainan dapat menjadi salah satu opsi?</p>                         | <p>Bisa, karena dengan permainan momen belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa jadi mudah untuk memahami materi karena siswa berperan aktif selama permainan.</p> <p>Terkadang jika media yang digunakan monoton siswa menjadi cepat bosan dan akhirnya tidak mau memperhatikan penjelasan malah kadang ada anak yang minta pulang atau bertanya jam</p> |

|  |  |  |                                                |
|--|--|--|------------------------------------------------|
|  |  |  | pulang sekolah atay<br>istirahat karena bosan. |
|--|--|--|------------------------------------------------|

Nama Informan : Mikaila, Zafira, dan Dita  
 Jabatan : Siswa Kelas 6  
 Hari dan Tanggal : Kamis, 19 September 2024  
 Waktu : 09.48 WIB  
 Tempat : Ruang Kepala Sekolah

| NO | TOPIK        | PERTANYAAN                                                                       | Mikaila                                                                                                                                                         | Safira                                                                                                                                       | Dita                                                                                                                                                                                               |
|----|--------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a. | Pembelajaran | 1) Bagaimana tanggapan anda terkait mapel PAI? (susah, biasa saja, gampang, dll) | Pelajarannya lumayan, asik, seru, dan pelajarannya merupakan rutintas yang dilakukan sehari-hari. Kadang terdapat materi yang susah, contohnya menghafal surah. | Pelajaran yang lumayan susah, tapi karena guru membawakan Pelajaran dengan menyenangkan, contohnya dibarengi dengan nyanyian atau permainan. | Pelajaran yang seru, tetapi kadang susah juga karena terkadang ada materi yang susah untuk dipahami. Bagian susahanya hampir sama disetiap materi. Terutama saat di minta untuk mengafalkan surat. |
|    |              | 2) Bagaimana cara guru PAI dalam                                                 | Cara guru mengajar dikelas                                                                                                                                      | Seru, terkadang pakai                                                                                                                        | Cara mengajarnya seru. Sering                                                                                                                                                                      |

|  |  |                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                       |                                                                                                            |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>mengajar?<br/>(metode,<br/>media, dll)</p>                                                 | <p>supaya siswa<br/>tidak ramai<br/>atau<br/>berbincang<br/>sendiri adalah<br/>dengan<br/>mengajak<br/>siswa untuk<br/>menyanyi<br/>bersama atau<br/>ice breaking.<br/>Media yang<br/>dipakai<br/>terkadang<br/>memakai<br/>permainan<br/>tapi<br/>seringnya<br/>langsung<br/>penjelasan<br/>materi.</p> | <p>proyektor ada<br/>permainannya<br/>juga. Tapi<br/>seringnya<br/>langsung<br/>masuk materi.</p>                                                                     | <p>bernyanyi<br/>supaya siswa<br/>dapat<br/>berkonsentrasi<br/>saat belajar.</p>                           |
|  |  | <p>3) Bagaimana<br/>tanggapan<br/>anda terkait<br/>materi iman<br/>kepada hari<br/>akhir?</p> | <p>Materinya<br/>susah-susah<br/>gampang.<br/>Meskipun<br/>materi iman<br/>kepada hari<br/>akhir<br/>menjelaskan<br/>tentang hari<br/>kiamat, tapi</p>                                                                                                                                                   | <p>Ada susah ada<br/>gampang. Tapi<br/>Tetapi tidak<br/>ada kendala<br/>yang berarti.<br/>Karena dengan<br/>belajar materi<br/>tersebut kita<br/>jadi tau tentang</p> | <p>Lumayan<br/>gampang juga<br/>seru tetapi<br/>agak sulit<br/>karena takut<br/>dengan hari<br/>akhir.</p> |

|  |  |                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                 |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |                                                                                                                                   | secara keseluruhan tidak ada kendala yang berarti karena bagaimanapun materi tersebut penting untuk pembelajaran .                                                                             | peristiwa hari kiamat itu.                                                                                                                                        |                                                                                                                 |
|  |  | 4) Bagaimana respon atau kesan anda selama guru PAI mengajar dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang telah dipakai? | Guru mengajar dengan menyenangkan karena guru sering mengajak siswa untuk melakukan ice breaking dengan tepuk-tepuk dan bernyanyi. Dengan mempelajari materi tersebut kita jadi tahu bagaimana | Pelajarannya seru karena guru menggunakan cara mengajar yang menyenangkan . (kurang lebih sama) sambil nyanyi nyanyi. Tapi pas menjelaskan materi itu suka bosan. | Asik dan seru. Kita jadi tahu apa dan bagaimana hari akhir itu. Tapi terkadang ngantuk pas bu nani menjelaskan. |

|    |         |                                                       |                                                                                                                                                       |                                                                  |                                                              |
|----|---------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
|    |         |                                                       | kejadian hari akhir. Kadang bosan juga pas materi dijelaskan dengan ceramah karena kita hanya mendengarkan saja.                                      |                                                                  |                                                              |
| b. | Kendala | 1) Apa kendala yang ditemui dalam belajar materi PAI? | Terdapat beberapa kendala. Terkadang ada materi yang susah ada yang gampang. Kadang guru bisa menjelaskan kadang tidak mungkin karena kesibukan juga. | Susah-susah gampang tetapi untuk kendala yang berarti belum ada. | Lumayan gampang, untuk kendala sama, belum ada yang berarti. |
|    |         | 2) Kesulitan apa yang anda temui                      | Belum ada kendala yang berarti. Rata-                                                                                                                 | Belum ada kendala yang berarti. Rata-                            | Belum ada kendala yang berarti. Rata-                        |

|    |        |                                                                                                                                                                          |                                                                                                         |                                                         |                                                                                                                        |
|----|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |        | ketika belajar materi iman kepada hari akhir?                                                                                                                            | rata sama dengan materi yang lain. Susah-susah gampang.                                                 | rata sama dengan materi yang lain. Susah-susah gampang. | rata sama dengan materi yang lain. Susah-susah gampang untuk isisnya. Tapi untuk pembahasannya memang agak menakutkan. |
| c. | Solusi | 1) Menurut anda apa media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran PAI (agar dapat membantu memahami materi dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan) | Senang jika media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi. Contohnya dengan permainan, video, dll. | Pembelajaran dengan video lebih menyenangkan.           | Seru kalau pakai permainan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak tegang.                                  |

|  |  |                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | 2) Terkait kesulitan atau kendala yang biasa anda alami, apa tindak lanjut yang guru PAI lakukan? | Memotivasi diri sendiri, berusaha untuk membaca dan belajar lagi karena bagaimanapun pembelajaran itu akan berguna untuk masa depan. Untuk tindak lanjut dari guru biasanya menangani masalah sesuai dengan kendala yang dialami siswa, contoh jika kita masih belum paham materi atau ada materi yang susah guru akan menjelaskan | Berusaha lebih keras lagi dan bertanya kepada guru untuk penjelasan lebih lanjut. Untuk tindak lanjut dari guru biasanya menangani masalah sesuai dengan kendala yang dialami siswa, contoh jika kita masih belum paham materi atau ada materi yang susah guru akan menjelaskan dengan lebih dalam serta memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. | Lebih berusaha lagi dan rajin-rajin membaca untuk lebih memahami materi. Untuk tindak lanjut dari guru biasanya menangani masalah sesuai dengan kendala yang dialami siswa, contoh jika kita masih belum paham materi atau ada materi yang susah guru akan menjelaskan dengan lebih dalam serta memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |  |                                                                            |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                              |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |                                                                            | dengan lebih dalam serta memberikan conth yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.                                                                                                         |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                              |
|  |  | 3) Apakah media berbasis permainan dapat menjadi salah satu opsi? Mengapa? | Bisa, karena belajar dengan media permainan dapat membuat Pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menyeramkan, tidak monoton sehingga tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan. | Bisa, karena belajar dengan media permainan dapat membuat Pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menyeramkan, tidak monoton sehingga tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan. | Bisa, karena belajar dengan media permainan dapat membuat Pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menyeramkan, tidak monoton sehingga tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan. |
|  |  | 4) Apa yang anda ketahui                                                   | Sudah pernah dengar dan                                                                                                                                                                      | Sudah pernah dengan dan                                                                                                                                                                      | Tahu permainan                                                                                                                                                                               |

|  |  |                             |                                                 |                                                |                                                                                                              |
|--|--|-----------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | tentang permainan monopoli? | tahu permainanny a tetapi belum pernah mencoba. | tahu permainannya tetapi belum pernah mencoba. | monopoli dan sudah pernah mencoba. Permainan monopoli asik tetapi masih agak bingung dengan cara bermainnya. |
|--|--|-----------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Lampiran 2 Lembar Instrumen Penilaian Kelayakan Media

### INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

#### AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI SD Negeri Srumbung

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Materi : Iman Kepada Hari Akhir

Peneliti : Ganjar Riski Khasanah

Ahli Materi : Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I.

Instansi : FIAI/PAI/Universitas Islam Indonesia

#### Petunjuk Pengisian:

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli PAI yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Materi

| No.                | Aspek                                         | Nilai |   |   |   |   |
|--------------------|-----------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|                    |                                               | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Pembelajaran |                                               |       |   |   |   |   |
| 1.                 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran  |       |   |   | ✓ |   |
| 2.                 | Kedalaman soal sesuai materi                  |       |   |   | ✓ |   |
| 3.                 | Kejelasan uraian soal                         |       |   |   |   | ✓ |
| 4.                 | Kejelasan petunjuk belajar                    |       | ✓ |   |   |   |
| 5.                 | Aktualitas materi yang disajikan              |       |   |   | ✓ |   |
| 6.                 | Kecukupan jumlah soal                         |       |   |   |   | ✓ |
| 7.                 | Kelengkapan cakupan soal                      |       |   |   | ✓ |   |
| 8.                 | Tingkat kesulitan soal sesuai materi          |       |   |   | ✓ |   |
| 9.                 | Variasi soal                                  |       |   |   |   |   |
| 10.                | Keruntutan alur pikir                         |       |   |   | ✓ |   |
| 11.                | Interaktivitas siswa dengan media             |       |   |   | ✓ |   |
| 12.                | Penumbuhan motivasi belajar                   |       |   |   |   | ✓ |
| 13.                | Bahasa soal yang mudah dipahami               |       |   |   | ✓ |   |
| 14.                | Kemudahan pembelajaran untuk dipahami         |       |   |   | ✓ |   |
| 15.                | Kebenaran soal secara teori dan konsep        |       |   |   |   | ✓ |
| 16.                | Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan   |       |   |   | ✓ |   |
| 17.                | Ketepatan kunci jawaban dengan soal           |       |   |   | ✓ |   |
| 18.                | Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi |       | ✓ |   |   |   |

**B. Kebenaran Materi**

| No. | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|-----|-----------------|-----------------|
|     | —               | —               |

**C. Komentar atau Saran Umum**

- a. Untuk siswa kelas VI SD, petunjuk belajar lebih konkrit, dan rinci. Agar diterima oleh siswa dengan baik.
- b. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi, perlu diperjelas dan diper tegas.

**D. Kesimpulan**

Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ☒ 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 1 Nov 2021

Ahli Materi



Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I.

## INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

### AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI SD Negeri Srumbung

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Materi : Iman Kepada Hari Akhir

Peneliti : Ganjar Riski Khasanah

Ahli Media : Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

Instansi : FIAI/PAI/Universitas Islam Indonesia

#### Petunjuk Pengisian:

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli PAI yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

### A. Penilaian Media

| No.                     | Aspek                                                                               | Nilai |   |   |   |   |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|                         |                                                                                     | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Rekayasa Media    |                                                                                     |       |   |   |   |   |
| 1.                      | Ketepatan memilih media                                                             |       |   |   |   | ✓ |
| 2.                      | Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)                                           |       |   |   | ✓ |   |
| 3.                      | Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)                                |       |   |   |   | ✓ |
| 4.                      | Usabilitas (mudah digunakan)                                                        |       |   |   |   | ✓ |
| 5.                      | Keefektifan dalam penggunaan                                                        |       |   |   | ✓ |   |
| 6.                      | Keefisienan dalam pengembangan                                                      |       |   |   |   | ✓ |
| 7.                      | Kejelasan petunjuk penggunaan media                                                 |       |   |   | ✓ |   |
| 8.                      | Variasi alat permainan                                                              |       |   |   |   | ✓ |
| 9.                      | Reusabilitas (dapat digunakan kembali)                                              |       |   |   |   | ✓ |
| 10.                     | Kerapian desain                                                                     |       |   |   | ✓ |   |
| 11.                     | Kemenarikan desain                                                                  |       |   |   | ✓ |   |
| Aspek Komunikasi Visual |                                                                                     |       |   |   |   |   |
| 12.                     | Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif) |       |   | ✓ |   |   |
| 13.                     | Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, dan unik)                       |       |   |   | ✓ |   |
| 14.                     | Sederhana                                                                           |       |   |   | ✓ |   |
| 15.                     | Pemilihan jenis huruf                                                               |       |   |   | ✓ |   |
| 16.                     | Ukuran huruf yang digunakan                                                         |       |   |   |   | ✓ |
| 17.                     | Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)                                           |       |   |   |   | ✓ |
| 18.                     | Keterbacaan teks                                                                    |       |   |   |   | ✓ |
| 19.                     | Tampilan gambar yang disajikan                                                      |       |   |   | ✓ |   |
| 20.                     | Ketepatan penempatan gambar                                                         |       |   |   | ✓ |   |
| 21.                     | Keseimbangan proporsi gambar                                                        |       |   |   | ✓ |   |
| 22.                     | Kesesuaian gambar yang mendukung materi                                             |       |   |   | ✓ |   |
| 23.                     | Pengaturan tata letak                                                               |       |   |   |   | ✓ |
| 24.                     | Komposisi warna                                                                     |       |   |   | ✓ |   |
| 25.                     | Keserasian pemilihan warna                                                          |       |   |   | ✓ |   |

### B. Kebenaran Media

| No. | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|-----|-----------------|-----------------|
|     |                 |                 |

### C. Komentar atau Saran Umum

- Perbaikan minor pada konsistensi penggunaan ilustrasi apakah menggunakan icon / grafik / foto
- Secara umum konsep dan desain media sudah sangat baik, hanya yang perlu diperhatikan adalah finishing / penggunaan bahan dalam membuat produk akhirnya

### D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ 1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

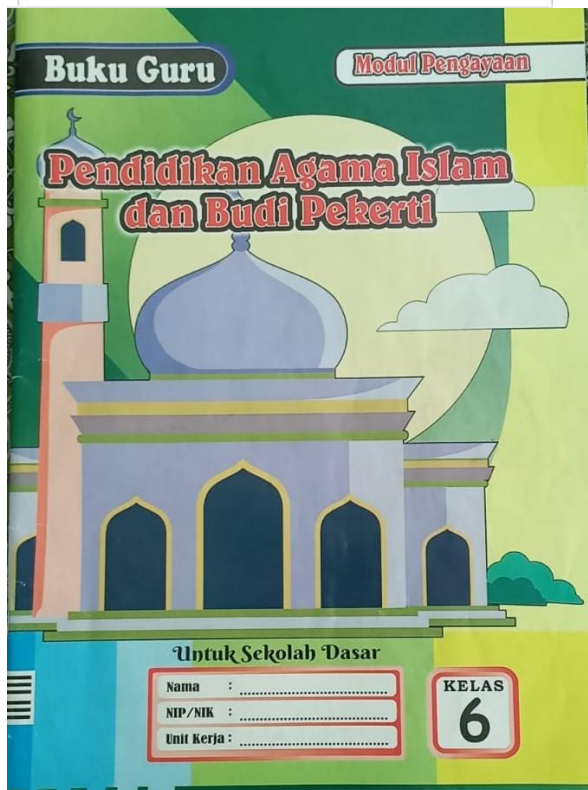
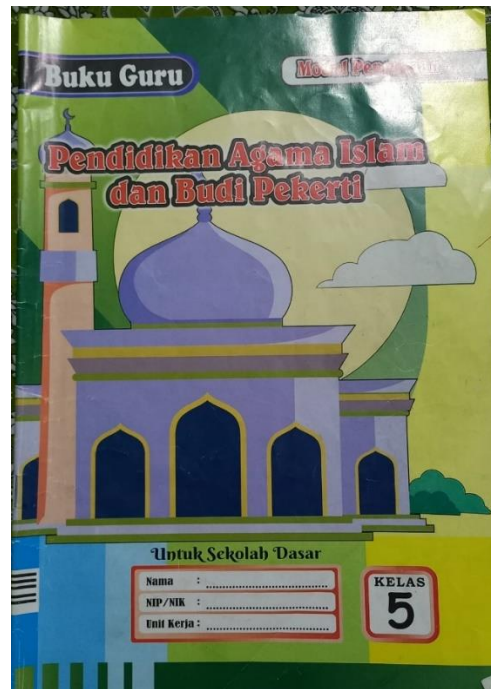
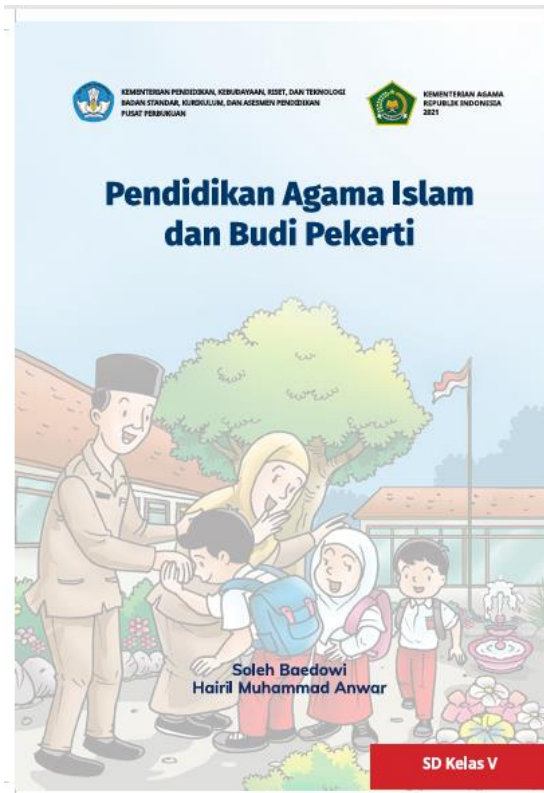
Yogyakarta, 5 November 2024

Ahli Media



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

### Lampiran 3 Sumber Belajar



## Lampiran 4 Media Permainan Monopoli



### KUNCI JAWABAN

#### KARTU QUIZ



### KUNCI JAWABAN SOAL QUIZ

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. C  | 16. C |
| 2. A  | 17. B |
| 3. C  | 18. A |
| 4. B  | 19. A |
| 5. B  | 20. B |
| 6. A  | 21. A |
| 7. C  | 22. B |
| 8. C  | 23. B |
| 9. A  | 24. A |
| 10. C | 25. B |
| 11. C | 26. C |
| 12. A | 27. A |
| 13. B | 28. A |
| 14. B | 29. B |
| 15. C | 30. A |

|                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>HARI AKHIR</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Apa yang disebut dengan hari akhir?<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Peristiwa hancurnya seluruh alam semesta dan segala isinya.<br><b>Rp 7.000</b>                   | <b>BERIMAN KEPADA HARI AKHIR</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Jelaskan pengertian beriman kepada hari akhir!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Meyakini dengan sepenuh hati akan datangnya hari akhir.<br><b>Rp 8.000</b>                  | <b>DALIL HARI AKHIR</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Tuliskan nama surah Al-Qur'an yang menjelaskan tentang peristiwa hari akhir!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Al-Qari'ah.<br><b>Rp 10.000</b>                                                    | <b>KIAMAT SUGRO</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Apa yang dimaksud dengan kiamat sugro?<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Berakhirnya kehidupan seseorang.<br><b>Rp 12.000</b>                                                                      | <b>KIAMAT KUBRO</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Apa sebutan lain dari kiamat kubro?<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Kiamat besar.<br><b>Rp 14.000</b>                                                                                                       | <b>TANDA-TANDA KECIL</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Sebutkan 3 tanda-tanda kecil datangnya kiamat!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Munculnya berbagai fitnah, banyaknya orang yang mengaku sebagai nabi, maraknya kebohongan dan kesaksian palsu, perbuatan riba banyak terjadi.<br><b>Rp 15.000</b> |
| <b>TANDA-TANDA BESAR</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Siapakah Nabi yang kelak diturunkan untuk mengalahkan dajjal?<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Nabi Isa a.s.<br><b>Rp 18.000</b>                               | <b>PERJALANAN KEJADIAN HARI AKHIR</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Buatlah urutan kejadian peristiwa hari akhir!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Yaumul ba'as>Yaumul mahsyar>Yaumul hisab>Yaumul mizan>Yaumul jaza'.<br><b>Rp 20.000</b> | <b>YAU MUL BA'AS</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Ceritakan peristiwa pada saat Yaumul Ba'as!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Kriteria: Kebangkitan, dihidupkan kembali.<br><b>Rp 22.000</b>                                                         | <b>YAU MUL MAHSYAR</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Ceritakan peristiwa pada saat Yaumul Mahsyar!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Kriteria: Berkumpul, dikumpulkan, tempat yang sangat luas.<br><b>Rp 23.000</b>                                  | <b>YAU MUL HISAB</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Ceritakan peristiwa pada saat Yaumul Hisab!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Kriteria: Dihitung amal perbuatan, dihisab amal, mulai terkunci, anggota badan bersaksi.<br><b>Rp 25.000</b>                   | <b>YAU MUL MIZAN</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Ceritakan peristiwa pada saat Yaumul Mizan!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Kriteria: Ditimbang, amal, catatan amal.<br><b>Rp 28.000</b>                                                                                                             |
| <b>YAU MUL JAZA</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Ceritakan peristiwa pada saat Yaumul Jaza!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Kriteria: Pembalasan, balasan atas segala perbuatan, surga, neraka.<br><b>Rp 29.000</b> | <b>KALIMAT TARJI'</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Tuliskan bunyi kalimat tarji'!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Inna lillahi wa inna ilaihi raji'un.<br><b>Rp 30.000</b>                                                               | <b>MAKNA KALIMAT TARJI'</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Jelaskan makna kalimat tarji'!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Segala sesuatu adalah milik Allah Swt, diciptakan oleh Allah Swt dan suatu saat akan kembali kepada-Nya.<br><b>Rp 31.000</b> | <b>HIKMAH BERIMAN KEPADA HARI AKHIR 1</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Berikan contoh perilaku terpuji kepada teman!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Ciri-ciri: Membantu, berbuat baik, tidak berlaku buruk, tidak menyakiti.<br><b>Rp 32.000</b> | <b>HIKMAH BERIMAN KEPADA HARI AKHIR 2</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Berikan contoh perilaku berhati-hati dalam bertindak!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Ciri-ciri: Menjaga diri, menjauhi perbuatan buruk, dilarang atau merugikan.<br><b>Rp 35.000</b> | <b>HIKMAH BERIMAN KEPADA HARI AKHIR 3</b><br><b>Pertanyaan &gt;&gt;&gt;</b><br>Berikan contoh perilaku yang menunjukkan ketaatan dalam beribadah!<br><b>Jawaban &lt;&lt;&lt;</b><br>Ciri-ciri: Rajin beribadah, istiqomah, memperbanyak amal baik.<br><b>Rp 40.000</b>                                           |

|                                                                                                                                  |                                                                                                                                  |                                                                                                                                  |                                                                                                                     |                                                                                                                                |                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>TANDA-TANDA KECIL</b>                  | <br><b>KIAMAT KUBRO</b>                       | <br><b>KIAMAT SUGRO</b>                       | <br><b>DALIL HARI AKHIR</b>     | <br><b>BERIMAN KEPADA HARI AKHIR</b>      | <br><b>HARI AKHIR</b>        |
| <br><b>YAU MUL MIZAN</b>                      | <br><b>YAU MUL HISAB</b>                      | <br><b>YAU MUL MAHSYAR</b>                    | <br><b>YAU MUL BA'AS</b>        | <br><b>PERJALANAN KEJADIAN HARI AKHIR</b> | <br><b>TANDA-TANDA BESAR</b> |
| <br><b>HIKMAH BERIMAN KEPADA HARI AKHIR 3</b> | <br><b>HIKMAH BERIMAN KEPADA HARI AKHIR 2</b> | <br><b>HIKMAH BERIMAN KEPADA HARI AKHIR 1</b> | <br><b>MAKNA KALIMAT TARJI'</b> | <br><b>KALIMAT TARJI'</b>                 | <br><b>YAU MUL JAZA</b>      |

|                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                         |                                                                                                                                                        |                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                       |                                                                                    |                                                                                                                                                         |                                        |                                                                       |                                            |                                                                                                            |                                                              |                                                                                    |                                                                                 |
| Bolos sekolah 1 Denda Rp 3.000                                                                                                         | Maju 5 petak!                                                                                                                                                       | Sedekah kepada anak yatim-platu Rp5.000                                                                                                                                                                                                  | Kembali menuju "Makna Hari Akhir"                                                                                       | Mundur 3 petak!                                                                                                                                        | Maju sampai "kiamat kubro" bila melalui start terima Rp20.000                                                               | Selamat ulang tahun Anda terima Rp1.000 dari tiap pemain                                                                                                                                      | Masuk Remidi Tidak melalui start Tidak terima Rp20.000                                                                                          | Maju sampai start                                                                                                                                                     | Selamat! Rezeki yang tidak terduga Rp10.000                                                                                                                        |
|                                                       |                                                                                    |                                                                                                                                                         |                                        |                                                                       |                                            |                                                                                                            |                                                              |                                                                                    |                                                                                 |
| Bayar zakat Rp10.000                                                                                                                   | Sumbangan untuk bencana alam Rp5.000                                                                                                                                | Dapat warisan Rp7.000                                                                                                                                                                                                                    | Jika kamu bisa membacakan surah Al-Qari'ah kamu akan mendapatkan Rp15.000                                               | Bebas Remidi! (Kartu dapat disimpan dan digunakan sekali pakai)                                                                                        | Bebas Remidi! (Kartu dapat disimpan dan digunakan sekali pakai)                                                             | Rajin mengaji 1 Selamat anda mendapatkan Rp10.000                                                                                                                                             | Sedekah Harian terima Rp7000                                                                                                                    | Pembangunan Masjid sebesar Rp 10.000                                                                                                                                  | Berbuat baik kepada teman terima Rp 3.000                                                                                                                          |
| —?—                                                                                                                                    | —?—                                                                                                                                                                 | —?—                                                                                                                                                                                                                                      | —?—                                                                                                                     | —?—                                                                                                                                                    | —?—                                                                                                                         | —?—                                                                                                                                                                                           | —?—                                                                                                                                             | —?—                                                                                                                                                                   | —?—                                                                                                                                                                |
| 1. Iman kepada hari akhir (kiamat) adalah rukun iman yang ke ...<br>a. Kedua<br>b. Keempat<br>c. Kelima                                | 2. Sebelum kiamat terjadi, manusia yang telah mati terlebih dahulu menunggu di alam ...<br>a. Barzakh<br>b. Ghaib<br>c. Akhirat                                     | 3. Peristiwa tersebut yang merupakan kiamat kubra adalah ...<br>a. Tsunami aceh<br>b. Gempa di Yogyakarta<br>c. Musnahnya alam semesta                                                                                                   | 4. Apabila tertimpa musibah kita disunnahkan membaca ...<br>a. Takbir<br>b. Istirja' (tarji')<br>c. Tasbih              | 5. Hari penimbangan amal manusia disebut yaumul ...<br>a. Hisab<br>b. Mizan<br>c. Jaza                                                                 | 6. Tanda-tanda kiamat besar, kecuali ...<br>a. Banyaknya gempa bumi<br>b. Muncutnya Dajjal<br>c. Matahari terbit dari barat | 7. Hari pembalasan pada hari kiamat disebut ...<br>a. Yaumul mizan<br>b. Yaumul mahsyar<br>c. Yaumul jaza                                                                                     | 8. Timbangan amal baik dan amal buruk manusia selama hidupnya disebut ...<br>a. Mistar<br>b. Tammah<br>c. Mizan                                 | 9. Contoh kiamat kubro ditunjukkan oleh pernyataan ...<br>a. Hancurnya alam dan isinya<br>b. Kematian seseorang<br>c. Banjir bandang yang menenggelamkan sebuah desa. | 10. Pada hari kiamat, seluruh amal perbuatan manusia akan dihitung. Pada hari kiamat, hari itu disebut ...<br>a. Yaumul jaza<br>b. Yaumul mizan<br>c. Yaumul hisab |
| —?—                                                                                                                                    | —?—                                                                                                                                                                 | —?—                                                                                                                                                                                                                                      | —?—                                                                                                                     | —?—                                                                                                                                                    | —?—                                                                                                                         | —?—                                                                                                                                                                                           | —?—                                                                                                                                             | —?—                                                                                                                                                                   | —?—                                                                                                                                                                |
| 11. Manusia dapat mencapai surga pada waktu ...<br>a. Masih hidup di dunia<br>b. Bangkit dari alam kubur<br>c. Selesai hisab dan mizan | 12. Pada hari kiamat manusia bagaikan bulu-bulu yang berhamburan. Terkandung dalam Al-Qur'an Surah ...<br>a. Al-Qari'ah<br>b. An-Nas<br>c. Al-Baqarah               | 13. Ketika berakhirnya kehidupan seseorang disebut juga ...<br>a. Kiamat kubro<br>b. Kiamat sugro<br>c. Musibah                                                                                                                          | 14. Kiamat kubro ditandai dengan ditigunya sangkakala oleh Malaikat Isrofil yang ke ...<br>a. Dua<br>b. Satu<br>c. Tiga | 15. Tanda-tanda kecil datangnya hari kiamat, kecuali ...<br>a. Muncutnya berbagai fitnah<br>b. Banyak bermunculan nabi palsu<br>c. Turunnya Imam Mahdi | 16. Kejadian setelah yaumul ba'as adalah ...<br>a. Yaumul mizan<br>b. Yaumul jaza<br>c. Yaumul mahsyar                      | 17. Kejadian hari akhir setelah yaumul mizan adalah ...<br>a. Yaumul ba'as<br>b. Yaumul hisab<br>c. Yaumul mahsyar                                                                            | 18. Kejadian hari akhir setelah yaumul mahsyar adalah ...<br>a. Yaumul hisab<br>b. Yaumul ba'as<br>c. Yaumul mizan                              | 19. Kejadian setelah yaumul hisab adalah ...<br>a. Yaumul mizan<br>b. Yaumul jaza<br>c. Yaumul mahsyar                                                                | 20. Kebangkitan manusia atau yaumul Ba'as terjadi setelah tiupan sangkakala yang ke ...<br>a. Satu<br>b. Dua<br>c. Empat                                           |
| —?—                                                                                                                                    | —?—                                                                                                                                                                 | —?—                                                                                                                                                                                                                                      | —?—                                                                                                                     | —?—                                                                                                                                                    | —?—                                                                                                                         | —?—                                                                                                                                                                                           | —?—                                                                                                                                             | —?—                                                                                                                                                                   | —?—                                                                                                                                                                |
| 21. Manusia yang memiliki amal buruk lebih banyak dan amal baik lebih sedikit balasannya ...<br>a. Neraka<br>b. Surga<br>c. Pahala     | 22. Salah satu hikmah beriman kepada hari akhir ...<br>a. Menjalankan shalat fardhu<br>b. Berbagi kepada orang yang membutuhkan<br>c. Mencari jawaban ujian di buku | 23. Sikap selalu memperbanyak amal ibadah, kecuali ...<br>a. Semaksimal berdzikir baik itu setelah sholat maupun di luar sholat.<br>b. Ujung yang diberikan itu untuk infak dipakai untuk jajan.<br>c. Rajin sholat berjamaah di masjid. | 24. Meyakini hari akhir hukumnya adalah ...<br>a. Wajib<br>b. Makruh<br>c. Haram                                        | 25. Kepastian datangnya hari akhir tidak boleh kita ...<br>a. Yakini<br>b. Ragukan<br>c. Ceritakan                                                     | 26. Hari akhir itu datangnya secara ...<br>a. Diumumkan<br>b. Menyenangkan<br>c. Tiba-tiba                                  | 27. Seseorang yang beriman kepada hari akhir maka ...<br>a. Semaksimal menjaga diri dan memperbanyak ibadah.<br>b. Memuaskan nafsunya selagi mampu<br>c. Berdoa agar tidak terjadi hari akhir | 28. Manusia pertama yang dibangkitkan dan menjadi pemimpin di padang mahsyar adalah ...<br>a. Rasulullah SAW<br>b. Nabi Khidir<br>c. Imam Mahdi | 29. Tempat yang sangat luas tempat berkumpulnya manusia di hari kiamat disebut ...<br>a. Padang arafah<br>b. Padang mahsyar<br>c. Padang saharah                      | 30. Tidak ada yang mengetahui datangnya hari akhir, kecuali ...<br>a. Allah Swt<br>b. Nabi Muhammad SAW<br>c. Malaikat Jibril                                      |

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |



## DAFTAR ISI

- 1 Daftar Isi
- 2 Perkenalan
- 3 Alat-Alat Permainan
- 4 Persiapan
- 5 Permulaan
- 6-10 Keterangan & Ketentuan

1

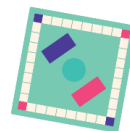
## ALAT-ALAT PERMAINAN

- Papan permainan yang berisikan petak-petak sesuai dengan nama-nama sub-bab materi "Iman kepada Hari Akhir", Quiz, Petak Start, Petak Remidi, Petak Ruang Belajar dan Petak Bebas Remidi.
- Batu dadu 2 biji.
- Pion yang digunakan pemain sebanyak empat biji (dimainkan 2-4 orang).
- Bangunan pemilik tanah sebanyak 18 biji.
- Satu set kartu quiz.
- Kartu Hak Milik tanah bangunan dengan keterangan mengenai pertanyaan, jawaban, dan harga petak.
- Uang-uang permainan.
- Buku materi
- Kunci jawaban quiz.
- Buku ketentuan dan peraturan permainan.

3



## PERKENALAN



### PERMAINAN APA INI?

Permainan Monopoli Pendidikan Agama Islam Materi "Iman Kepada Hari Akhir"

#### Tujuan:

- Memahami materi sambil bermain.
- Mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya.

#### Cara:

- Membeli banyak petak dengan menjawab pertanyaan dan kumpulan keuntungannya.



2

## PERSIAPAN

- Papan permainan diletakkan di atas meja.
- Kartu quiz diletakkan terbalik di dalam petak bertuliskan quiz.
- Pada permulaan permainan, setiap pemain diberikan uang sebanyak Rp250.000 (bervariasi).

|           |          |          |          |
|-----------|----------|----------|----------|
| Rp 50.000 | 2 lembar | Rp 5.000 | 5 lembar |
| Rp 20.000 | 3 lembar | Rp 2.000 | 5 lembar |
| Rp 10.000 | 5 lembar | Rp 1.000 | 5 lembar |

- Kartu hak milik, bangunan pemilik tanah, buku materi, dan kunci jawaban quiz diserahkan ke Banksit.
- Kartu hak milik disusun terbalik.

4

## PERMULAAN

- Semua pion diletakkan di petak Start.
- Semua pemain melemparkan dadu secara bergiliran.
- Pemain yang mendapatkan angka dadu terbanyak main terlebih dahulu berurutan sampai angka terkecil.
- Setelah itu pion-pion pemain dijalankan bergiliran sesuai dengan jumlah angka dadu yang didapatkan mulai dari petak Hari Akhir.
- Setelah itu pemain membeli petak sebanyak-banyaknya yang belum dimiliki untuk menang dengan cara menjawab pertanyaan di kartu hak milik dengan benar dan membayar sesuai harga.
- Penjelasan ketentuan beli petak dan berhenti di setiap petak ada di halaman selanjutnya.

5

## KETERANGAN & KETENTUAN

### PERTANYAAN

- Saat menjawab pertanyaan (dari quiz maupun kartu hak milik) tidak boleh melihat buku atau bertanya.
- Jawaban ditulis di kertas atau buku.

### PETUGAS BANKSIT (Bank dan Wasit)

1. Petugas Banksit adalah satu orang (maks. 2)
2. Petugas Banksit membawa uang, kartu hak milik, buku materi, kunci jawaban quiz, dan bangunan pemilik tanah.

#### Tugas Banksit:

3. Membagi uang ke setiap pemain di awal permainan.
4. Menanyai pertanyaan dan mencocokkan jawaban pemain yang ingin membeli petak.
5. Mencocokkan jawaban pemain yang menjawab quiz.

6

### BERHENTI DI PETAK YANG BELUM DIMILIKI

- Setiap pemain yang berhenti di petak yang belum dimiliki maka boleh membeli dengan cara menjawab pertanyaan dari Banksit dengan benar.
- Waktu menjawab sampai pada giliran bermain selanjutnya tiba.

### BERHENTI DI PETAK YANG SUDAH DIMILIKI

- Setiap pemain yang berhenti di petak yang sudah dimiliki maka harus menjawab pertanyaan dari pemilik dengan benar.
- Jika jawaban salah, maka harus membayar denda.
- Waktu menjawab sampai pada giliran bermain selanjutnya tiba.

7

### START

- Semua pion diletakkan di petak start ketika permainan dimulai.
- Pion dijalankan menuju petak "Hari Akhir".

### PETAK QUIZ

- Jika pemain berhenti di petak Quiz, maka ambil kartu quiz.
- Lakukan perintah di kartu Quiz atau jawab soal yang ada.
- Jika jawaban soal quiz salah, maka masuk remidi.
- Waktu menjawab sampai giliran main selanjutnya tiba.

### PETAK RUANG BELAJAR

- Jika pemain berhenti di petak Ruang Belajar, maka tidak terjadi atau dikenai apapun (hanya lewat).

8

### PETAK BEBAS REMIDI

- Jika pemain berhenti di petak Bebas Remidi, maka tidak terjadi atau dikenai apapun (hanya lewat).

### PETAK REMIDI

- Jika pemain berhenti di petak remidi, maka pemain masuk ke petak ruang belajar.
- Keluar dari Ruang belajar:
  1. Melempar dadu hingga mendapatkan angka yang sama. (kesempatan lempar 3 kali)
  2. Menggunakan kartu bebas remidi. Setelah dipakai, dikembalikan di paling bawah kartu quiz.

### HUTANG

- Pemain yang tidak bisa membayar denda, maka pemain dianggap berhutang.
- Jika pemain tidak mempunyai uang untuk membayar hutang maka petak yang dimiliki harus diserahkan ke Banksit sampai hutang lunas.

### PEMENANG

- Pemenang adalah pemain yang memiliki Kartu Hak Milik atau jumlah uang terbanyak.

### KALAH

- Pemain yang kalah adalah pemain yang tidak bisa membayar hutang sampai petak atau uang yang dimiliki habis.

### Refleksi

### Pembelajaran oleh Guru PAI

Setelah didapatkan pemenang dari permainan monopoli materi iman kepada hari akhir yang telah dilakukan siswa, guru PAI melakukan refleksi terkait hasil belajar siswa.

Refleksi pembelajaran bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi dan membantu mereka mengingatkannya dengan lebih baik. Melalui refleksi, mereka dapat melakukan evaluasi diri, mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan dalam proses belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami pembelajaran. Refleksi juga meningkatkan kesadaran diri, di mana peserta didik mengenali gaya belajar mereka serta cara mereka merespons tantangan.

9

10

11

## Lampiran 5 Dokumentasi



## Lampiran 6 Sarana dan Prasarana SD Negeri Srumbung



## Lampiran 7 Surat Izin Penelitian



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511  
F. (0274) 898463  
E. fia@uii.ac.id  
W. fia.uii.ac.id

Nomor : 1263/Dek/60/DAATI/FIAI/IX/2024  
Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 6 September 2024 M  
3 Rabiul Awal 1446 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SD N Srumbung  
Srumbung, Segoroyoso, Kec. Pleret  
Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55791  
di Daerah Istimewa Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : GANJAR RISKI KHASANAH  
No. Mahasiswa : 20422169  
Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

***Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan  
Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI SD N  
Srumbung***

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Dekan,

Dr. Drs. Asmuni, MA

## Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SRUMBUNG**

Alamat: Srumbung, Segoroyoso, Pleret, Bantul Kode Pos 55791  
Website: sd-srumbung.blogspot.go.id / e-mail : sdn.srumbung@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No. 25/SD-SRB/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sukanto, S.Pd.  
NIP : 196612201992031006  
Pangkat, Golongan/Ruang : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Srumbung  
Alamat : Srumbung, Segoroyoso, Kapanewon Pleret,  
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ganjar Riski Khasanah  
NIM : 20422169  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Universitas : Universitas Islam Indonesia (UII)

Benar-benar telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri Srumbung terhitung mulai tanggal 17 September 2024 sampai dengan 7 November 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi "Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman kepada Hari Akhir pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Srumbung, 11 November 2024  
Kepala Sekolah  
  
Sukanto, S.Pd.  
NIP. 196612201992031006

